ドラゴンクエスト列伝

ロトの紋章

DRAGON QUEST EMBLEM of ROTO KAMUI FUJIWARA ART BOOK II

藤原カムイ

イラスト集II



DRAGON QUEST EMBLEM of ROTO KAMUI FUJIWARA ART BOOK II

ドラゴンクエスト列伝

ロトの紋章 藤原カムイ

イラスト集II



EMBLEM OF ROTO

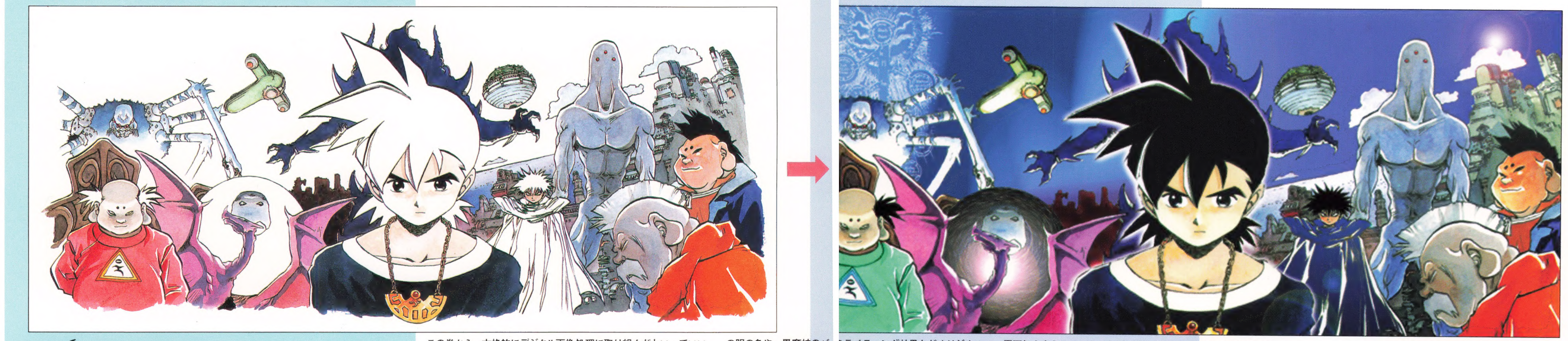


DRAGON QUEST
EMBLEM of ROTO
KAMUI FUJIWARA
ART BOOK II

KAMUI'S DIGITAL ART WORK

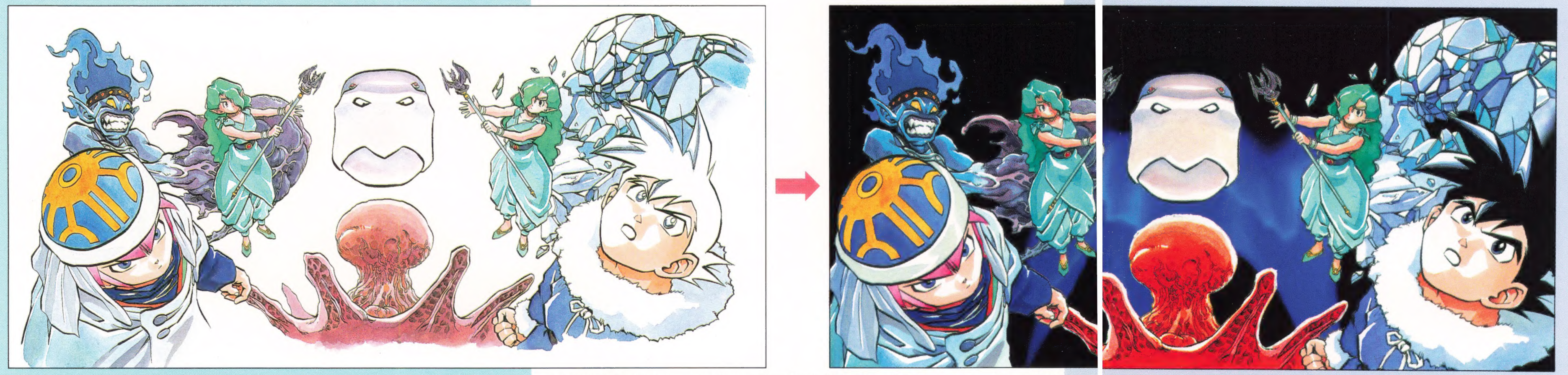
最近は、着色したイラストをスキャンして、マック上でフォトショップという写真やイラストを加工するソフトを使って、絵をアレンジして完成させることが多くなりました。ここでは、オリジナル原画(Before)と、マッキントッシュで色調整やライティング効果を加えた完成品(After)を並べてみました。こうして比べてみると、ずいぶんアレンジしてあ ことがわかると思います。手描きの独特な質感と、ジ タルならではの画像処理の融合を狙っていますが かがでしょう。

Tool's Data
0.5mmBシャープペン(下描き用)、maruman水彩紙
PILOT証券用インク(油性)、PILOT製図用インク(水性)、Lumaカラーインク
Photoshop 3.0J、Power Macintosh 8100/AV



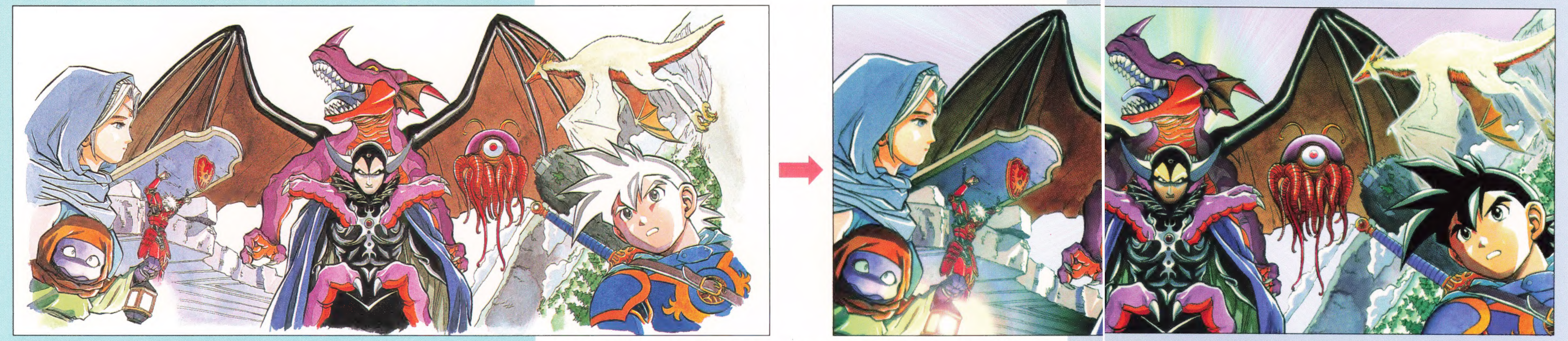
#16 COVER

この巻から、本格的にデジタル画像処理に取り組んだといっていいでしょう。ご覧になればわかると思いますが、画面左下のゴルゴナの服の色や、異魔神のバ ライティング効果などオリジナルを完全に崩した形となって す。ひとつのライトがどれだけ絵の雰囲気を変えるか、きっとびっくりした方もいるのではないでしょうか。この絵は、現在のスタイルが確立した基本といえるでしょう。



#14 COVER

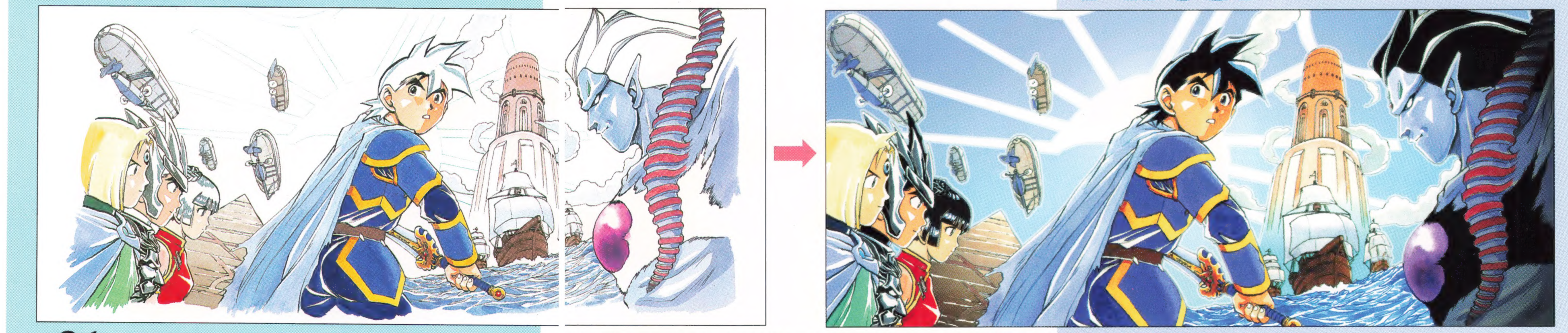
基本的な色調の濃淡は、オリジナル段階のものを崩さずに、背景部分を主に画像処理で行いました。髪の毛のような、ベタの部分は、カラーインクではどうして クむらが出てしまうため、マック上で彩色しています。この まだ試行錯誤の段階といえますね。



#17 COVER

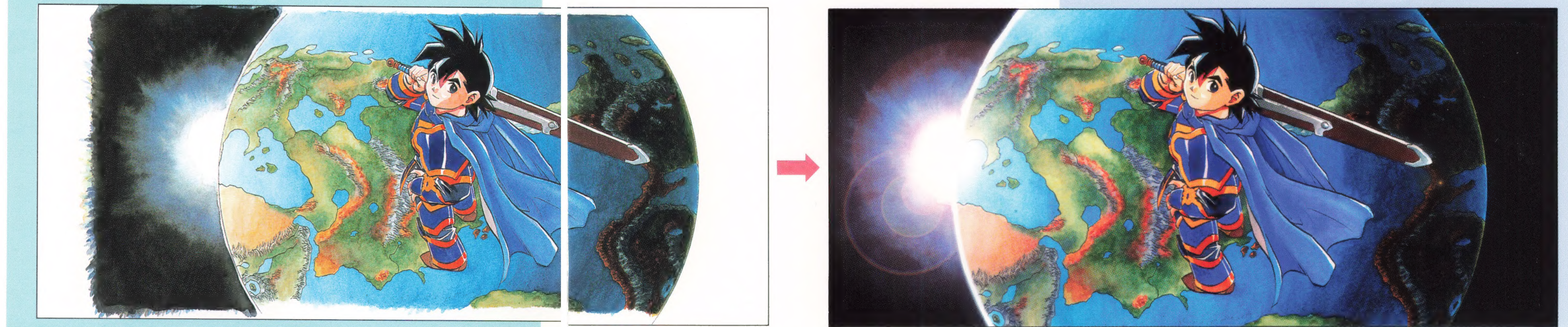
オリジナルと比べると、全体にライティング効果による変化がはっきりします。マック上では、光の位置や方向、色調等をイラストのイメージに合わせていろい ことができるし、比較的簡単に、ドラマチックな演出を光に 絵に与えることができるのです。





#21 COVER

ラ ジタル画像の背景の紋章と、人物やピラミッド・塔をフチどるライ ティングが効果的に影響しあい、不思議な立体感をかもしだしました。異魔神等のベタ部分はデジタルで彩色を行い、全体的にコントラストを強くすることにより、鮮やかな仕上がりを狙っています。



PERFECT GUIDE BOOK COVER

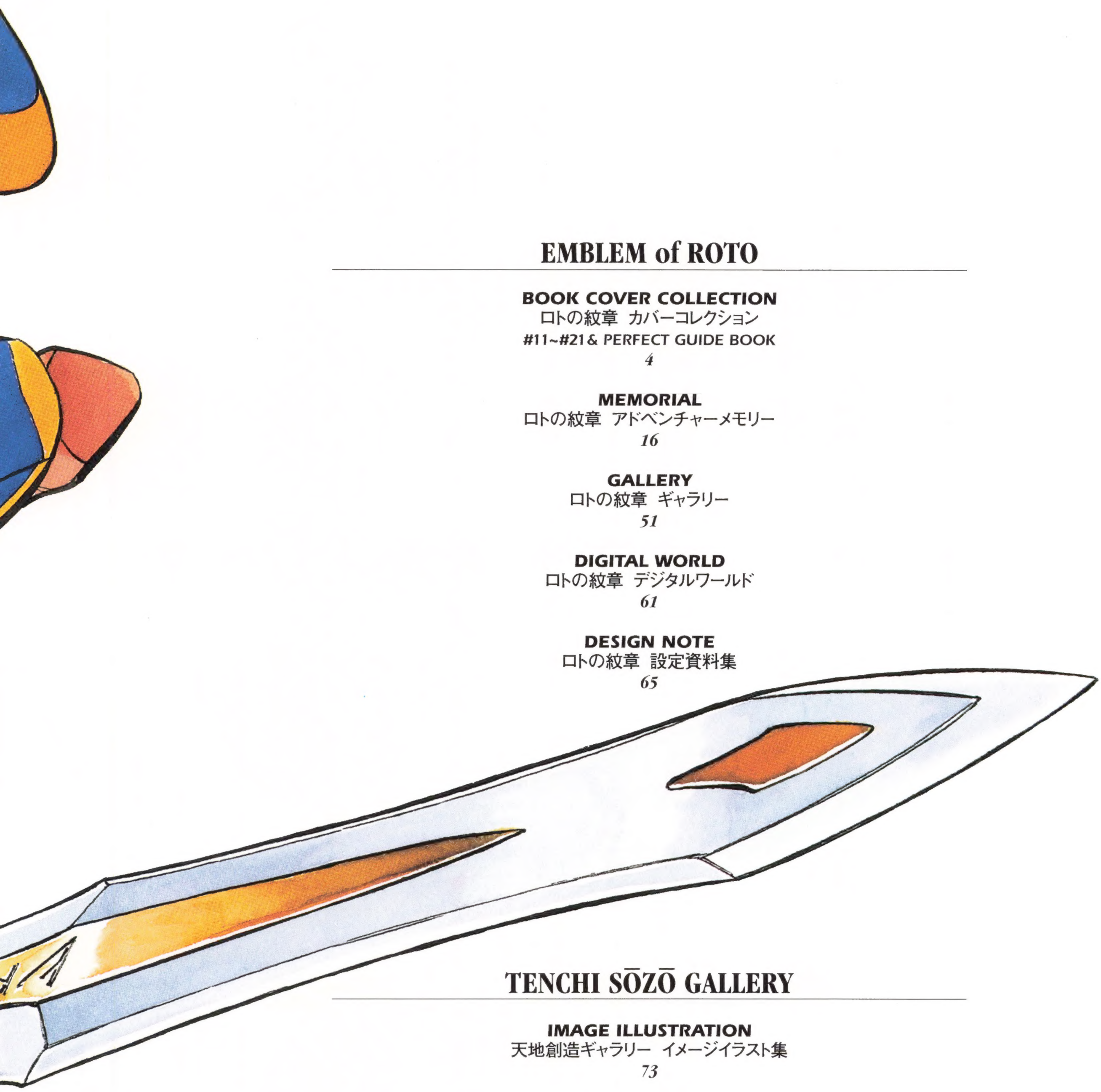
テ ジタル加工は、太陽の逆光処理のみです。オリジナルと比べると、光 の輝きに大きな差があるのがおわかりになるでしょう。手作業の技法では、フリーハンドの線の質感や肌感覚を、ライティング等はデジタル加工でと、各々のプラス面を最大限生かしたつもりです。

DRAGON QUEST EMBLEM of ROTO KAMUI FUJIWARA ART BOOK II

ドラゴンクエスト列伝

ロトの紋章　藤原カムイ　イラスト集II

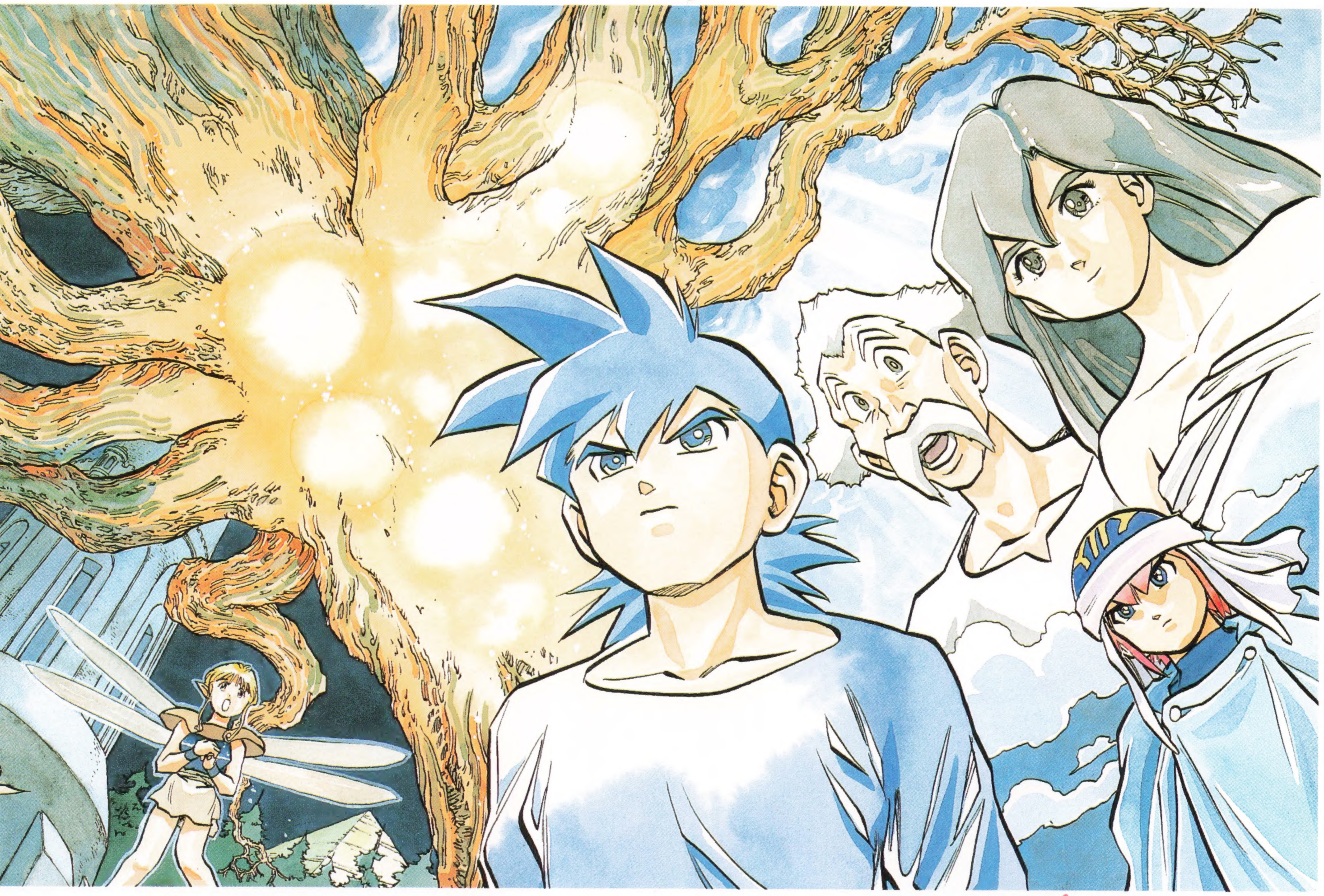
CONTENTS



EMBLEM of ROTO

TENCHI SŌZŌ GALLERY



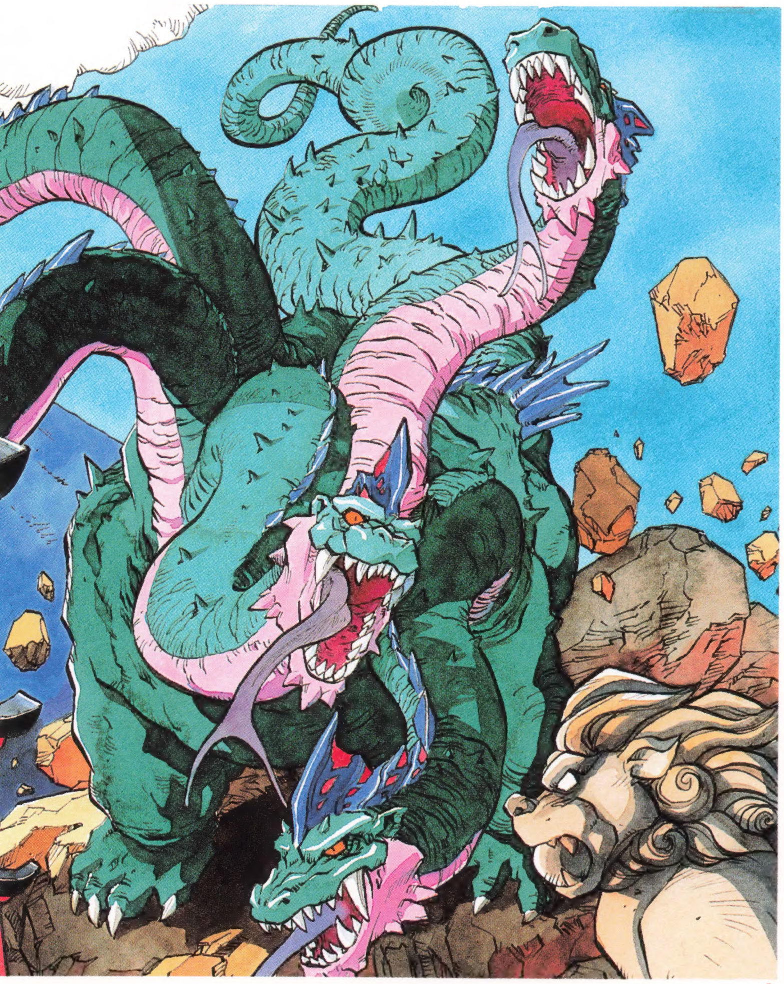


水彩紙にカラーインク C

1994 OCTOBER

#11 COVER

世界樹については、ゲームDQではあまり多くを語られていない。人の生き死にを司る、この木はいったい何なのだろう。ゲームのシステムと言ってしまえばそれまでなのだが、もっと深い意味があってもいいのではないかという思いから、このDQ世界そのものの中心に鎮座する、聖なる力の源、という発想に至った。基本的にロトの紋章では、蘇生呪文ならびに教会での蘇生をタブーとした。死がそこにあるからこそ、戦いの緊張感が生まれるのである。だからこそ、あえて世界樹も枯れた状態にする必要があった。何度でも起きては、奇跡も重みを失いますよね。



一番楽しんで描いたかもしれない。このジパング編は、DQの世界観の中でも特殊な存在だと思っていたし、いかに異質に、しかも違和感のないように描かなければならなかった。当時、別の雑誌で、古代日本を舞台にした漫画も描いていたので、重複する部分もあり、そちらからキャラを引っぱってきて登場させようという話もありましたが、ボツにしました。ご覧になった方は、その理由がおわかりになると思います。まあ、脇役の何人かは登場させています。あと、以前、アッサラームでは、ほとんどのキャラが観客として登場してますので、要チェックですね。

#12 COVER

1995 MARCH

水彩紙にカラーインク C

EMBLEM OF ROTO

BOOK COVER COLLECTION #11~#21 PLUS ONE

ロトの紋章カバーコレクション

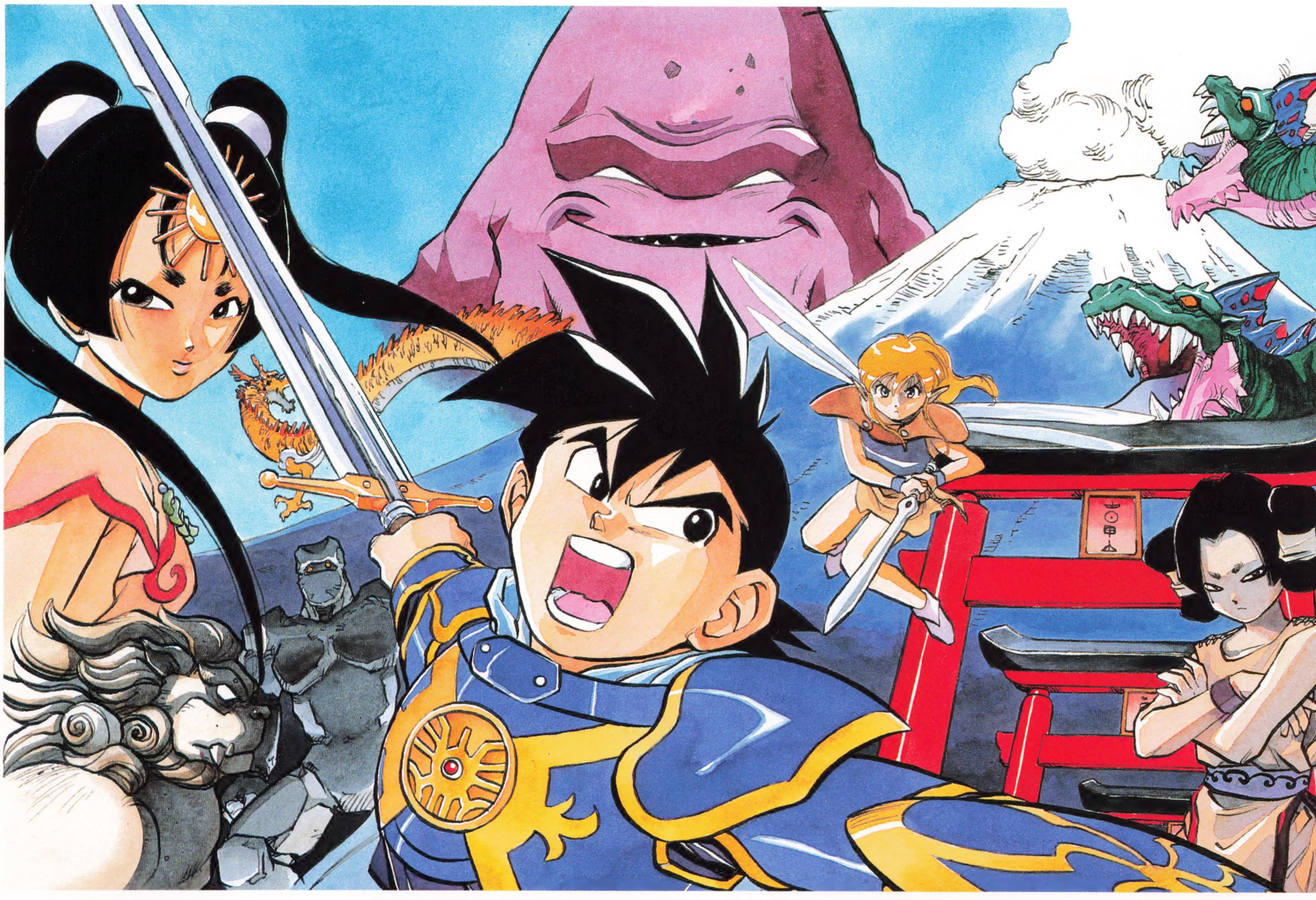
#11~#21 & PERFECT GUIDE BOOK

C = COLOR INK

D = DEGITAL EFECT

A = ACRYLIC PAINT







水彩紙にカラーインク＋デジタル画像 C D



水彩紙にカラーインク デジタル処理 C D

ロトの紋章カバーコレクション
#11-#21 & PERFECT GUIDE BOOK

闇のオーロラが再び発動する巻です。黒のオーロラが夜空に浮かぶ絵は、はっきり言って描けません。闇夜のカラスみたいなもんです。という訳でこのカバー絵では、ごく普通のオーロラのイメージになってしまった。あとレイアムランドの聖双生児ね。一応、このキャラはゲームDQⅢに登場しますが、そのドット絵を見た印象で描き起こしています。いかがなもんでしょう。とりあえずこのイメージって「モスラ」に出てくるザ・ピーナッツ演じる小美人だよね。だからといってあまり小さくすると描きづらいので、このような中途半端な等身になってしまったのです。

#14 COVER

Application Software
Adobe Photoshop 2.5J

1995 SEPTEMBER

1995 APRIL

#13 COVER

アルス対ジャガンの再戦の巻ですが、お子様には少々刺激が強すぎた感がありました。思いっきり引いてしまったのでは？　やはり剣を使っての人間同士の戦いは、血は出るし、痛そうだし、壮快感のカケラもない。唯一の救いは、アルスは人を殺すに至らなかったということでしょう。あと、この巻の目玉はオメガルーラですね。立体型魔法陣をいかに描くかは、悩みました。結局、3Dソフトで、球体にテクスチャーを貼りつけただけのものですが、インクジェット方式のプリンターでプリントアウトすることで効果的になりました。持つべきものは、マッキントッシュ。







Application Software
Adobe Photoshop 2.5J

1996 JANUARY

#15 COVER

エッゾ編に登場するコロボックル。この着色は虹の七色をイメージしているので、実際のキャラの配色ではないのですが、ついぞ、この方たちがカラーで登場する機会もなかったので、本当の色は後半のギャラリーにある、パーフェクトブックの折り込みポスターを参考にしてください。豆つぶみたいな絵ですが、ご容赦を。中央の龍の像は、オリハルコン製。オリハルコンそのものに聖なる力が宿っているとしたのは、オリジナルの設定でしたが、これは結構使える設定でした。龍の魂が剣という形に変わっても生きているなんてのは、まさに、うってつけの展開でした。



ロトの紋章カバーコレクション
#11~#21 & PERFECT GUIDE BOOK





水彩紙にカラーインク＋デジタル画像 CD



水彩紙にカラーインク デジタル処理 CD

超古代文明ムー帝国のイメージです。この巻だけ、すごく異質ですよね。多少SFっぽいイメージで、個人的には好きな絵です。このイラストで今のスタイルが確立したと言ってもいいかもしれません。色調以外にもライティング効果など、オリジナルを完全に崩した仕上がりとなってます。ゴルゴナの後ろにさりげなくある図版。「エヴァ」でもおなじみ「セフィロトの木」「生命の樹」ともいい、神の創造世界のあらゆる事物を説明できるとされてます。「生命の樹は上から下に向かって伸び、万物を照らす太陽である」(ゾーハル)。世界樹の意味づけはこの巻あたりで決定しました。異魔神関連の設定もしかり。

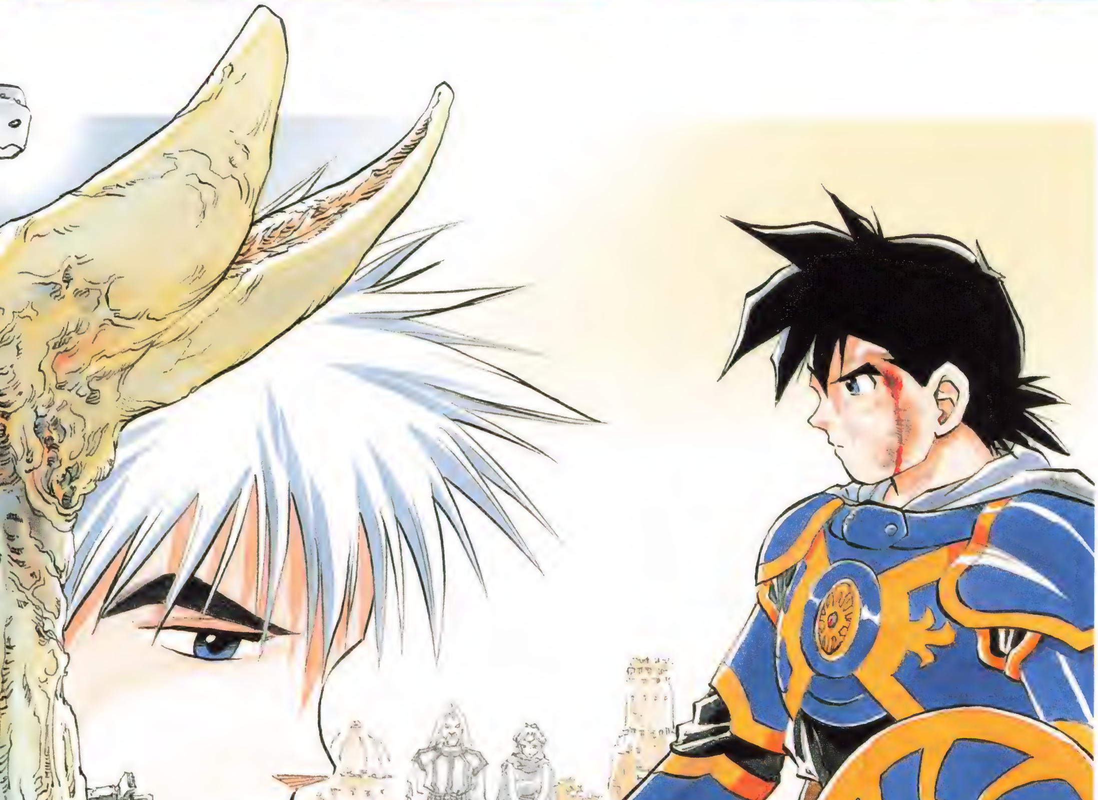
#16 COVER

1996 APRIL

Application Software
Adobe Photoshop 3.0J



水彩紙にカラーインク デジタル処理



ロトの紋章カバーコレクション
#11~#21 & PERFECT GUIDE BOOK

1996 AUGUST

Application Software
Adobe Photoshop 3.0J

#17 COVER

竜王である。DQⅠではボスキャラとなる存在。ある種の威厳を持った特別なキャラである。ロト紋の話の流れは、DQⅢからDQⅠに至る何百年かの出来事です。つまり竜王は殺してはならず、かといって味方にする訳にもいかず、非常にやっかいな存在でもあったのです。DQⅢで竜の女王から勇者に渡されるアイテム「光の玉」は、DQⅠにおいてはアレフガルド王家にあったそれを、今度は竜王が奪い闇に閉ざすのです。竜王の中に野望を眠らせたまま、勇者たちのもとを去るわけですから、ドラマとしても難しい立場に置かれた悪役。しかし愛すべき悪役なのです。





復活する異魔神。そしてその異魔神の裏切りを知り、愕然となる竜王。さらに光の玉を巡り対峙する、アステアと竜王。その対比として、光にあふれた死後の世界に佇むジャガン。それを黙って見守るアルス。やがて全ての関係が対、異魔神へと収束。絶対悪として、その存在を誇示する異魔神。その様子はもうひとつの、世界樹のようにそびえ立っている。やがてこの、花弁のようなものの中心で、実を結ぶ如く、異魔神本体が姿を現すのである。闇と光がはっきりと別れる瞬間であり、同時に光の世界は、新たに誕生した闇の力に覆われんとしている。そんな絵です。

#18 COVER

1997 JANUARY

水彩紙にカラーインク C



1997 FEBRUARY

#19 COVER

この異魔神のイメージは、連載が始まる頃からラフ・デザインを起こしてあり、ほとんど変更することもなく、描いています。しかしここまで巨大なイメージではなかった。ムー大陸を破壊するあたりで、いつしか、大怪獣のイメージになってしまったのです。はてさて、どんな風に勇者と戦わせたらよいものか？　非常に悩みました。そして海王Ⅱ世の登場によってヤマタノオロチVSポロンの変身による双頭のドラゴンに次ぐ怪獣大決戦。やはり世代的なものでしょうが、どうしても円谷的な絵づくりをつい、してしまいます。異魔神も某カプセル怪獣みたいだし。

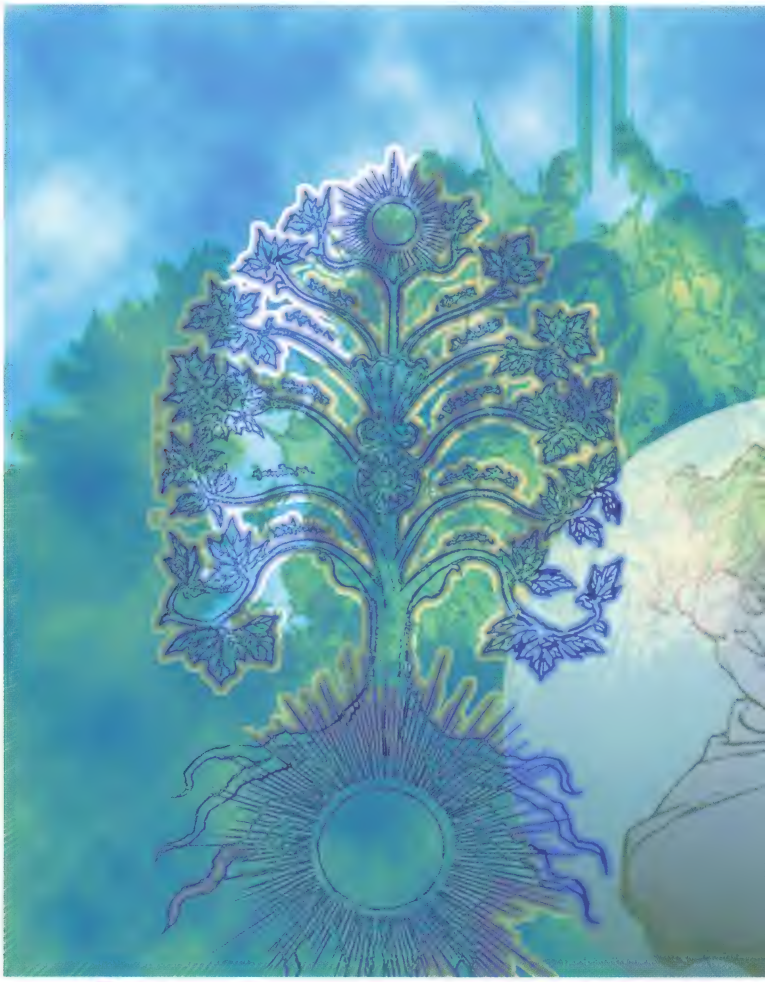


ロトの紋章カバーコレクション
#11~#21 & PERFECT GUIDE BOOK





水彩紙にカラーインク C



デジタル着色 D

この巻のイラストは手塗りなしです。一切の作業をマック上で行っています。レイヤーという画像と画像を重ね合わせる手法も、この巻で初めて使ってます。個人的には時間的な制約のため、満足いかない仕上がりになってしまったのであった。反省!! 左側の「ムラクのお札」の図版は、例の「セフィロトの木」を参考に作ったもの。まったくのオリジナルです。この全ての図版は、本編や扉絵を流用したものばかりで手抜きに見えますが、実際のところオリジナル手塗りよりも時間をかけているのです。そんな苦労するよりも、今まで通りの手法でやっていた方がよかった。

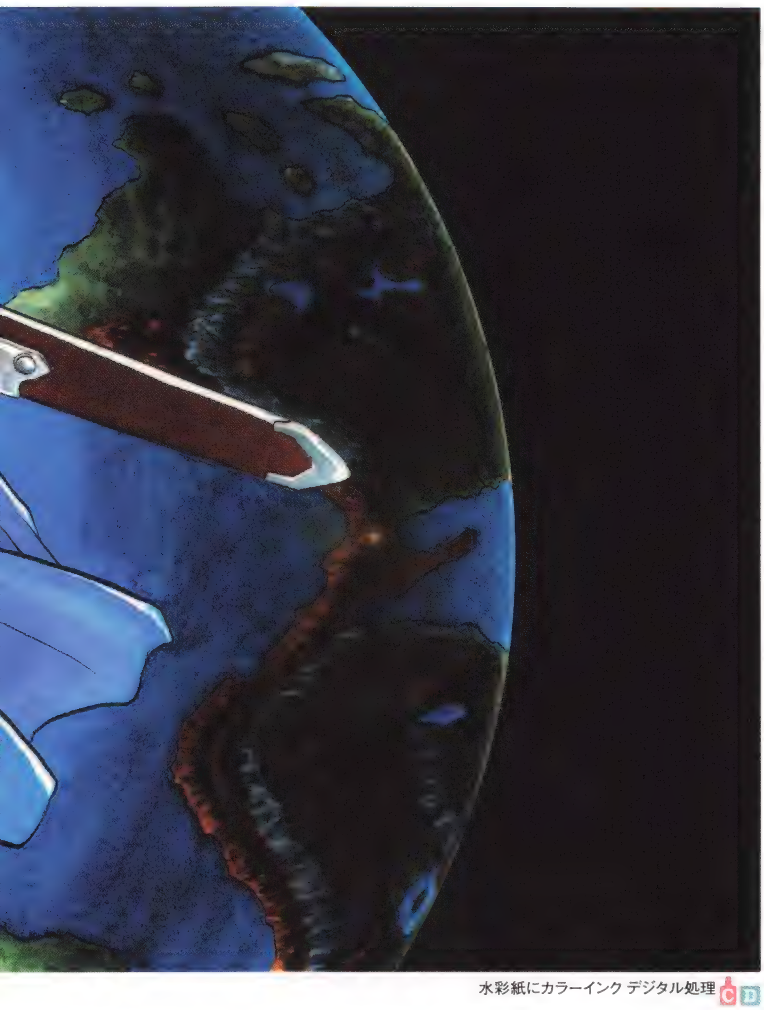
#20 COVER

1997 APRIL

Application Software
Adobe Photoshop 3.0J



水彩紙にカラーインク デジタル処理 C D



水彩紙にカラーインク デジタル処理 C D



ロトの紋章カバーコレクション
#11-#21 & PERFECT GUIDE BOOK

非常にシンプルですが、デジタルな部分は太陽の部分の逆光処理のみで他には一切、手を加えておりません。それにしてもデジタル加工というと、必ずこの逆光処理をしてしまいます。結局、光だけは手作業では表現しづらい技法なのでついやってしまうのですが、それにしても多いかな。それと、度々DQⅢのマップをこのように立体的に描きますが、実際こんな地球儀のようなグッズがあれば、便利だったろうと思う。たとえば移動時の最短ルートなんかは、平面上では解りにくいし、ルーラで移動した時の太陽の位置の変化などを考える際に役に立っただろうと…。

PERFECT GUIDE BOOK COVER

Application Software
Adobe Photoshop 3.0J

1997 JUNE

1997 JUNE

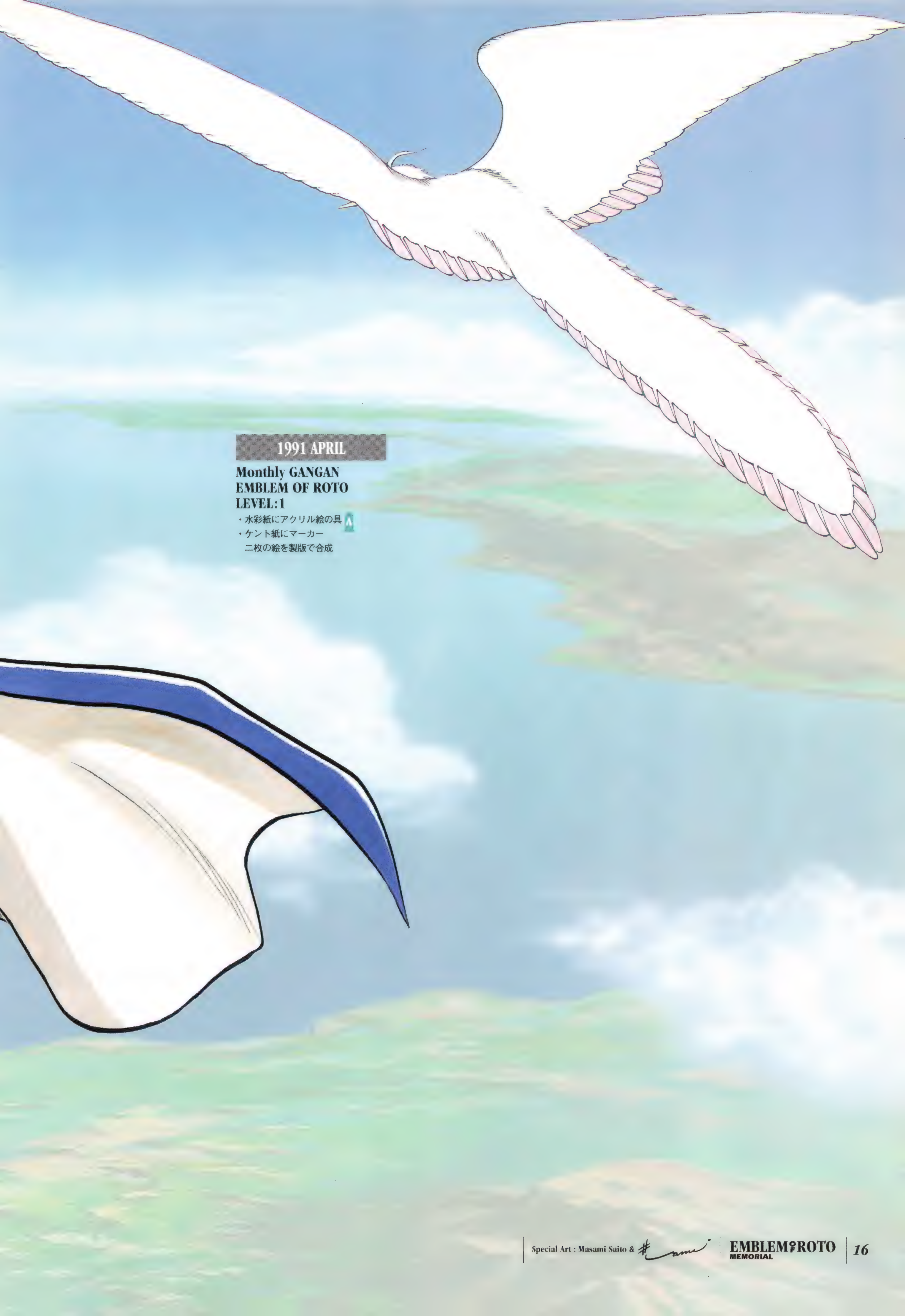
Application Software
Adobe Photoshop 3.0J

#21 COVER

最終巻。異魔神も本来の姿となり、多少描くのが楽になったのである。空に浮かぶ紋章のもとに集結する全世界中の戦士達。その紋章がまるで、アルスの後光のように見えるあたりがミソですね。それぞれのキャラをフチどるニジミのようなライン効果も、変な立体感をかもし出していて割と気に入ってます。ピラミッドや蜃気楼の塔のライティング効果も画面全体をほどよく引き締めている。前巻の反省を踏まえて、この巻は手塗りした原稿を加工しています。色彩的には多少コントラストを強くしすぎた感もありますが、それもまたデジタルならではの効果でしょう。







1991 APRIL

Monthly GANGAN
EMBLEM OF ROTO
LEVEL:1

・水彩紙にアクリル絵の具
・ケント紙にマーカー
二枚の絵を製版で合成

EMBLEM OF ROTO MEMORIAL



1994 OCTOBER

COMIC CD COLLECTION①
BOOKLET
水彩紙にカラーインク

仙人の隠れ郷



1991 MAY

Monthly GANGAN
EMBLEM OF ROTO
LEVEL:2

・水彩紙にアクリル絵の具 A
・ケント紙にマーカー
二枚の絵を製版で合成





1994 OCTOBER

COMIC CD COLLECTION①
BOOKLET

水彩紙にカラーインク C



1991 MAY

Monthly GANGAN
EMBLEM OF ROTO LEVEL:2

水彩紙にアクリル絵の具 A



1991 APRIL

Monthly GANGAN
EMBLEM OF ROTO
LEVEL:1
水彩紙にアクリル絵の具 A



1994 OCTOBER

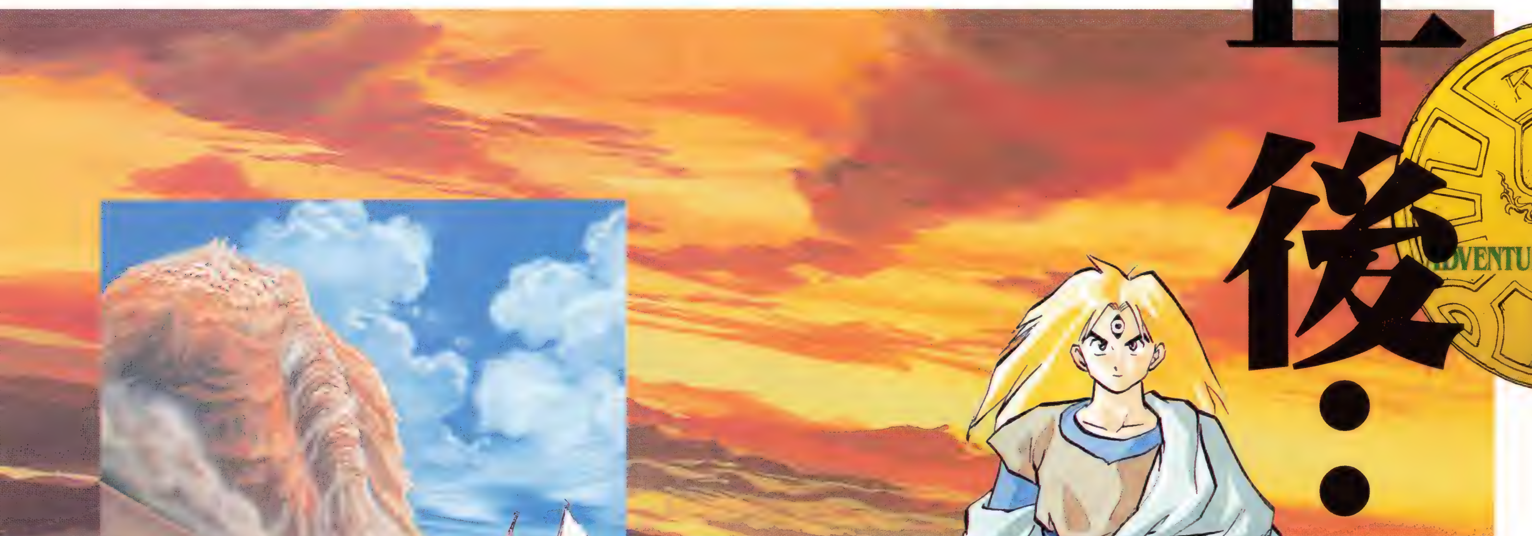
COMIC CD COLLECTION①
BOOKLET
水彩紙にカラーインク C



1991 APRIL

Monthly GANGAN
EMBLEM OF ROTO
LEVEL:1
上質紙に透明水彩

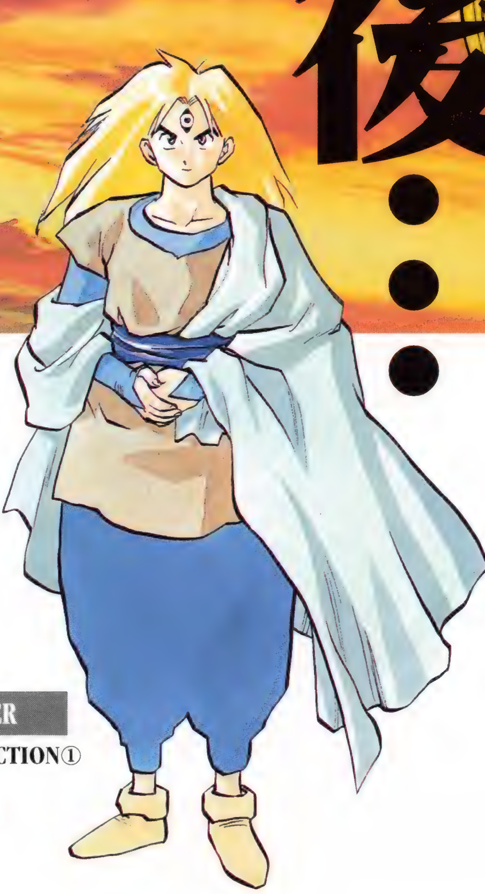
100年後・・・



1991 JUNE

Monthly GANGAN
EMBLEM OF ROTO
LEVEL:3
・水彩紙にアクリル絵の具 A
・ケント紙にマーカー
二枚の絵を製版で合成





1991 APRIL

Monthly GANGAN
EMBLEM OF ROTO
LEVEL:1
水彩紙にアクリル絵の具 A

1994 OCTOBER

COMIC CD COLLECTION①
BOOKLET
水彩紙にカラーインク C

魔王軍



1991 JUNE
Monthly GANGAN
EMBLEM OF ROTO
LEVEL:3
水彩紙にカラーインク

1994 OCTOBER
COMIC CD COLLECTION①
BOOKLET
水彩紙にカラーインク



1991 SEPTEMBER ~ 1997 JUNE

EMBLEM OF ROTO
#1~#21 BOOK COVER

・水彩紙にカラーインク
・ケント紙にマーカー

1994 OCTOBER

COMIC CD COLLECTION①
BOOKLET 水彩紙にカラーインク

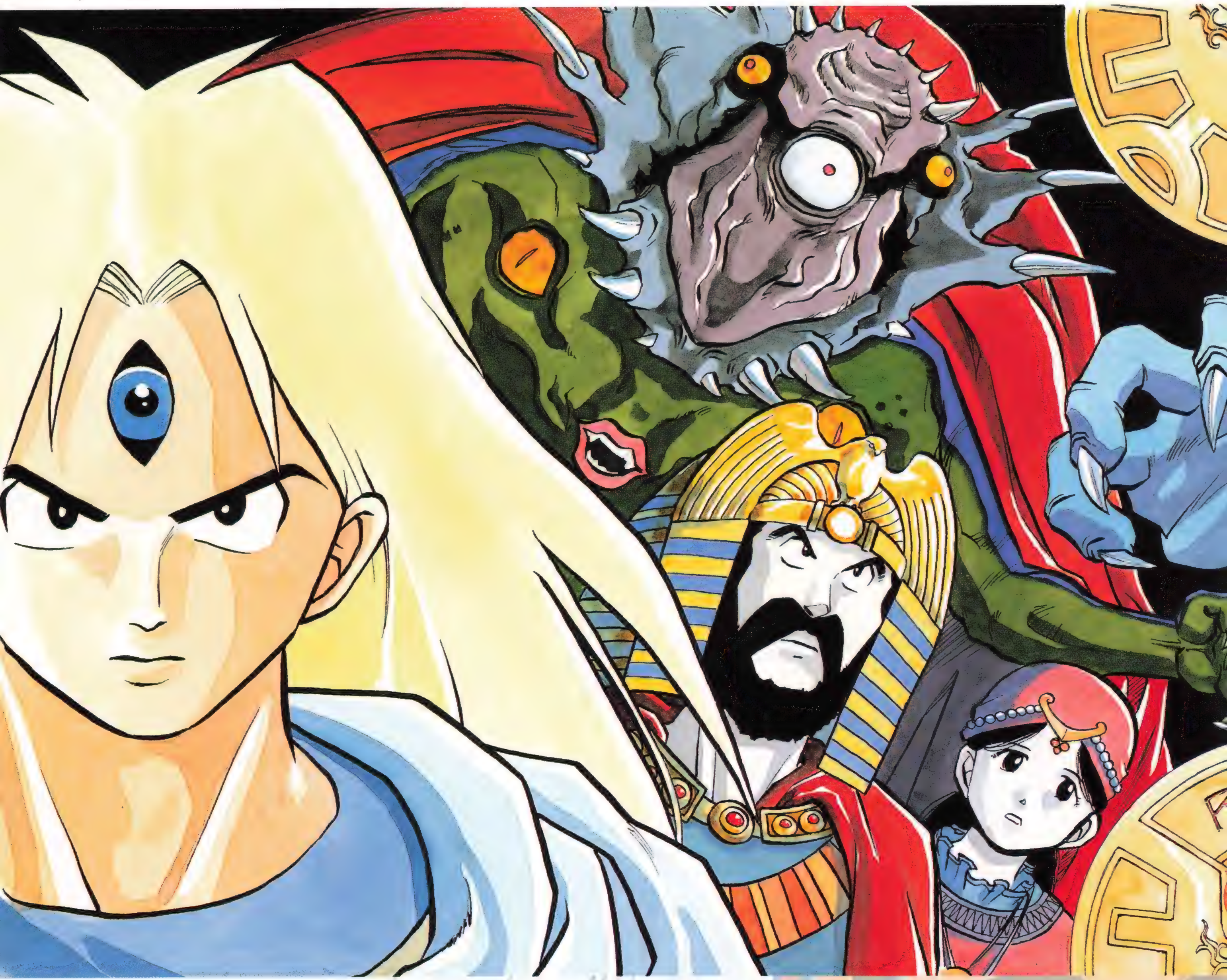


1991 SEPTEMBER

Monthly GANGAN
EMBLEM OF ROTO
LEVEL:6
水彩紙にカラーインク



覚醒





1991 SEPTEMBER

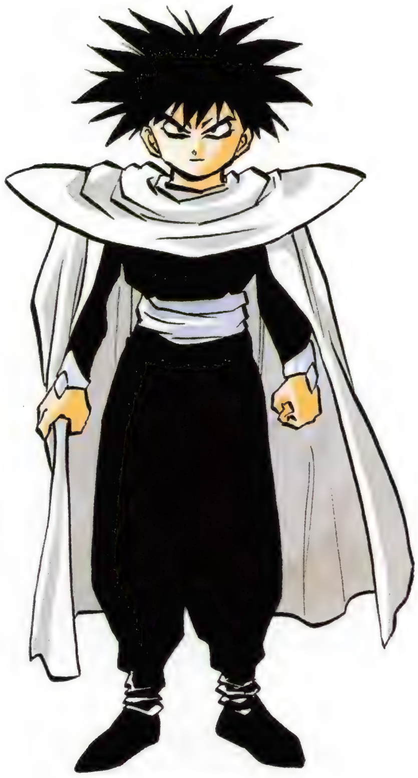
Monthly GANGAN
EMBLEM OF ROTO
LEVEL:6
水彩紙にカラーインク C





ADVENTURE MEMORIES

魔人王戴冠す



1994 OCTOBER

COMIC CD COLLECTION①
BOOKLET
水彩紙にカラーインク







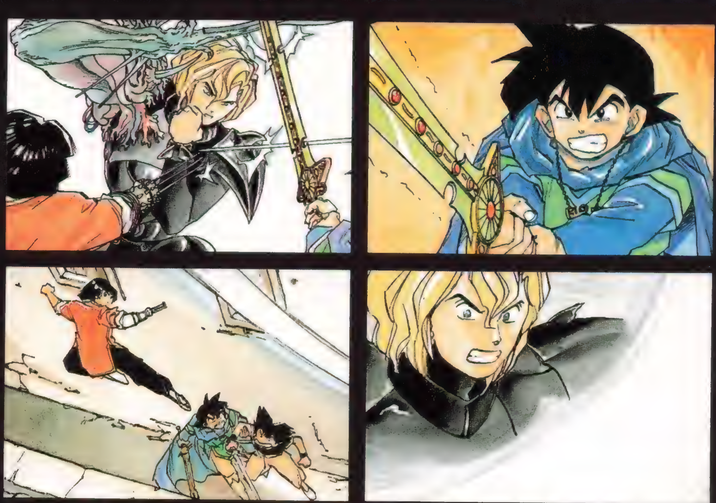


剣王

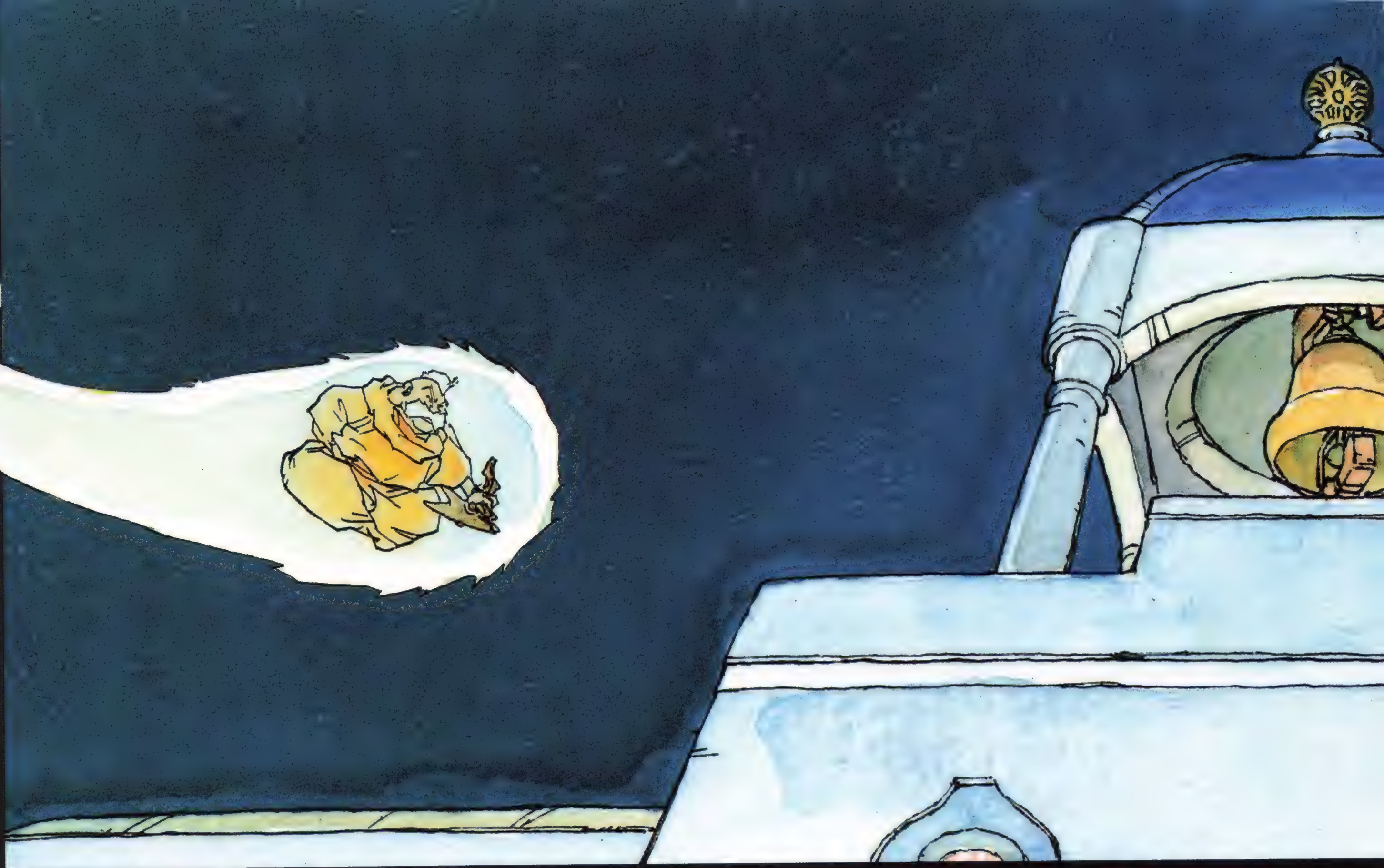


1992 JANUARY

Monthly GANGAN
EMBLEM OF ROTO
LEVEL:10
水彩紙に透明水彩









ADVENTURE MEMORIES



1992 JANUARY

Monthly GANGAN
EMBLEM OF ROTO
LEVEL:10
水彩紙に透明水彩

魔剣



冥王召喚

1992 APRIL

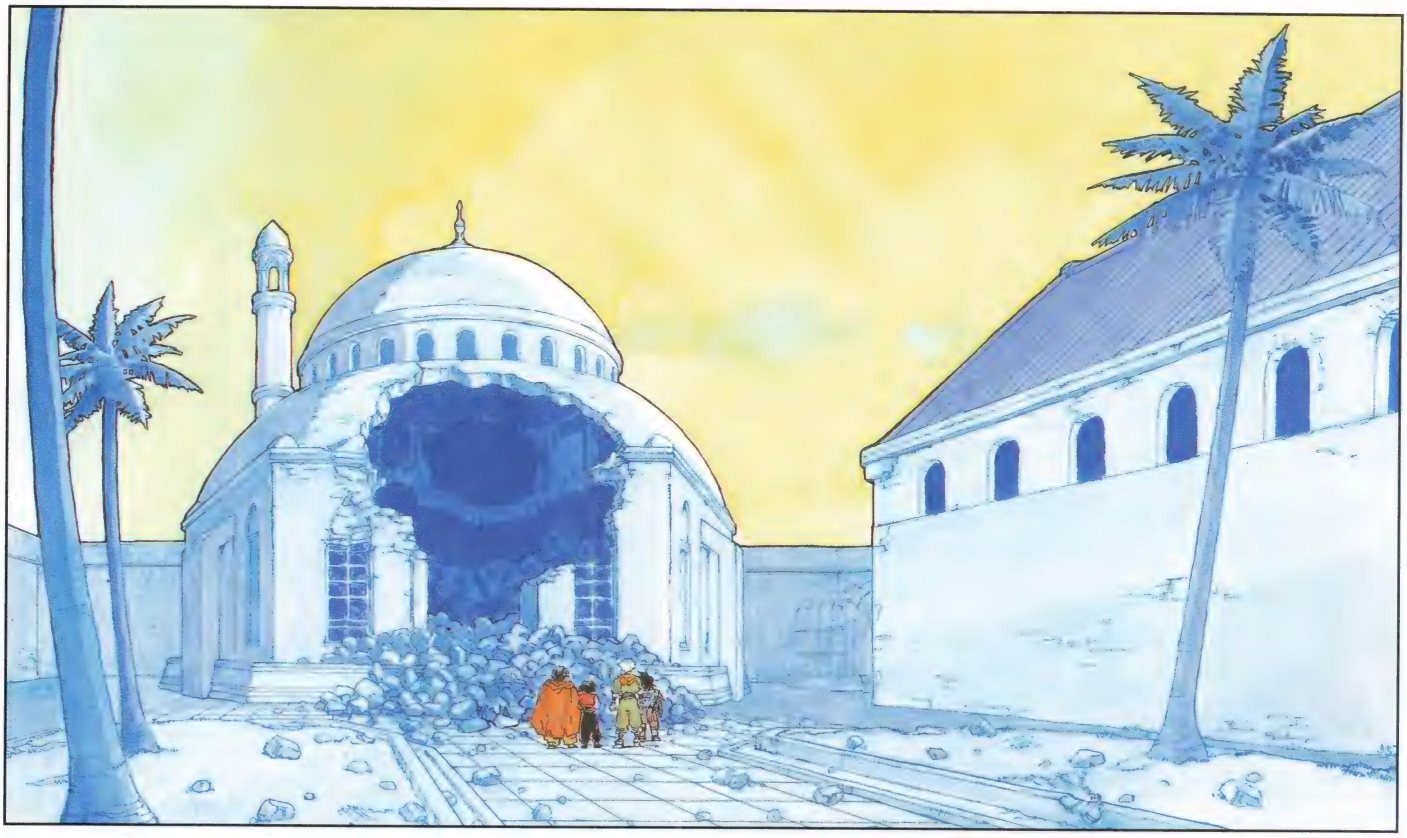
Monthly GANGAN
EMBLEM OF ROTO
LEVEL:13
水彩紙に透明水彩



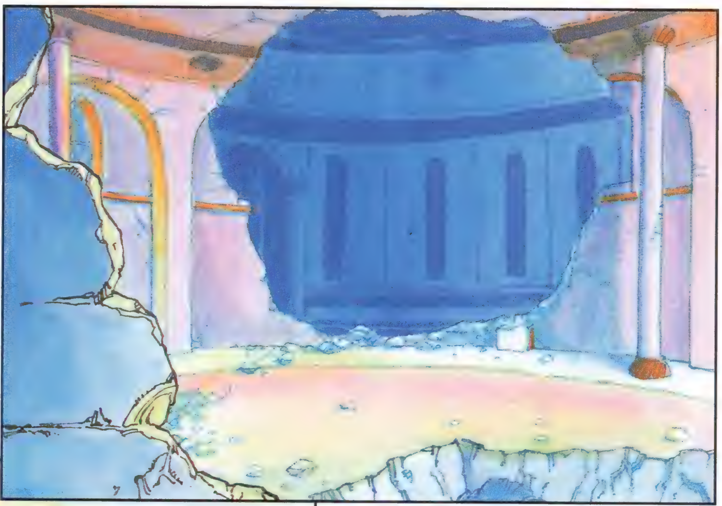


1992 APRIL

Monthly GANGAN
EMBLEM OF ROTO
LEVEL:13
水彩紙に透明水彩

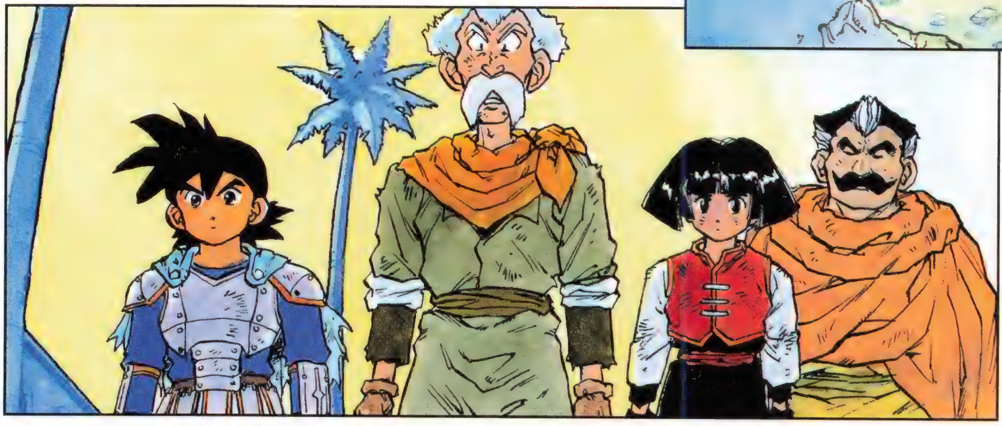




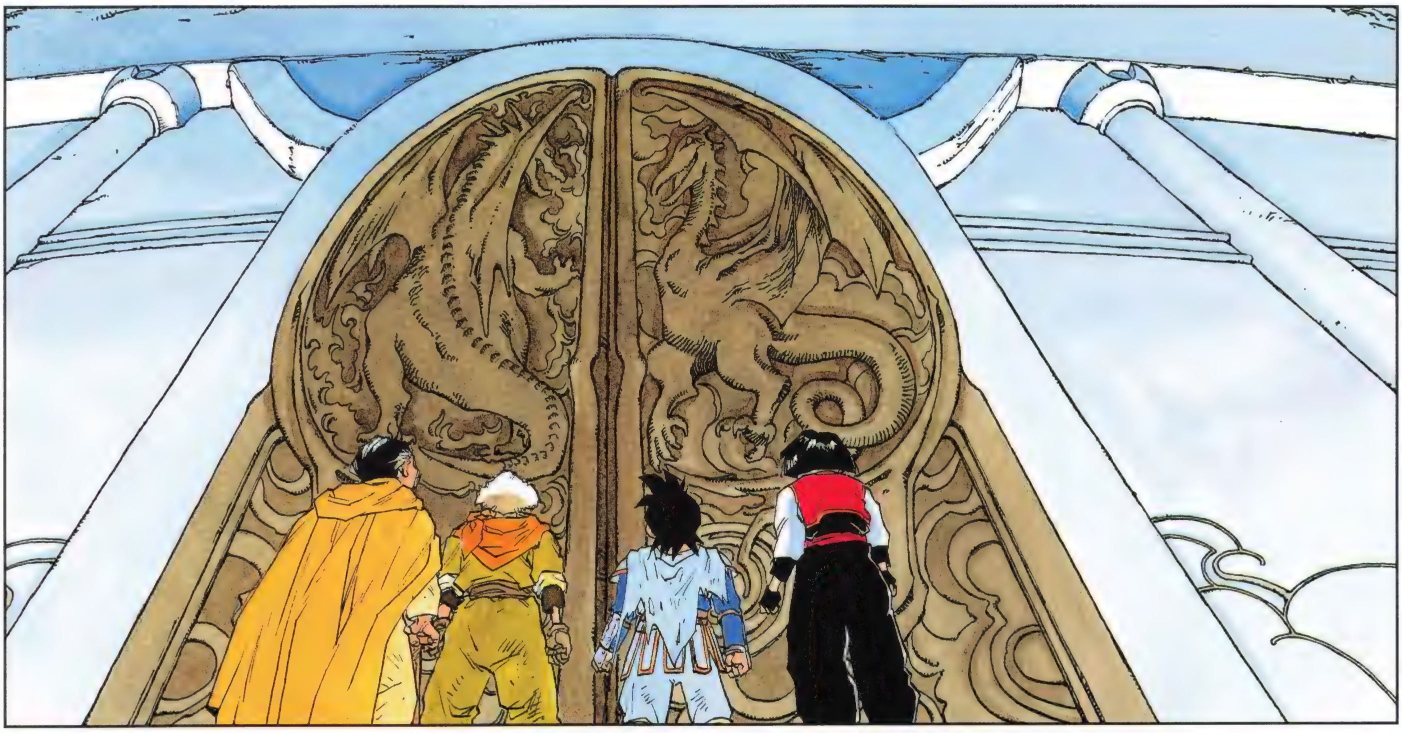


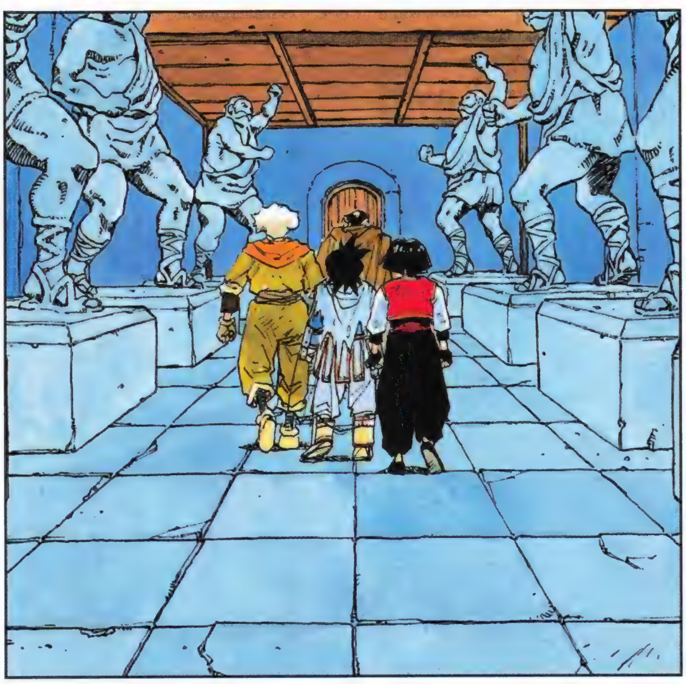
1992 JUNE

Monthly GANGAN
EMBLEM OF ROTO
LEVEL:15
水彩紙にカラーインク



伝説

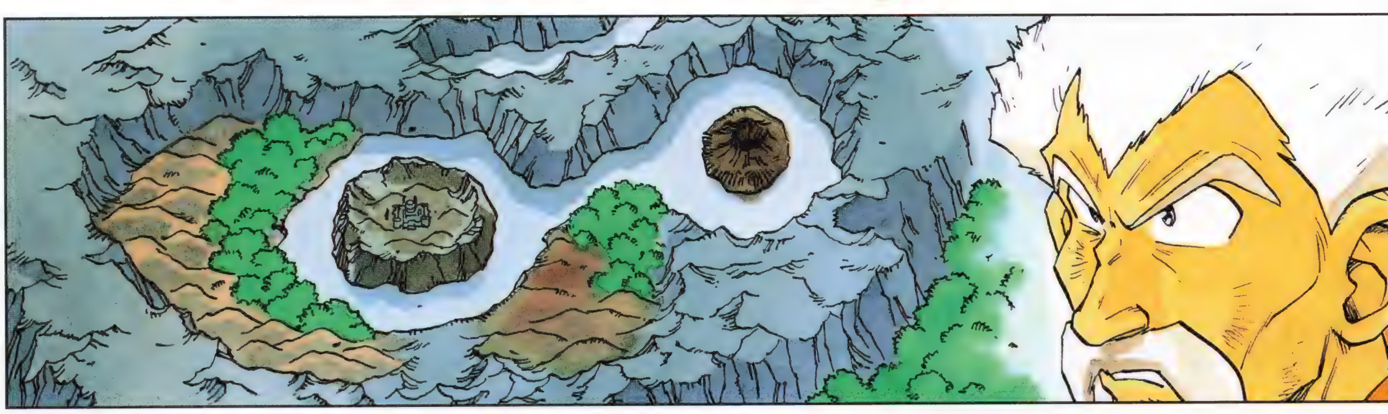






1992 JUNE

Monthly GANGAN
EMBLEM OF ROTO
LEVEL:15
水彩紙にカラーインク





1992 OCTOBER

Monthly GANGAN
EMBLEM OF ROTO
LEVEL:19
水彩紙にカラーインク



1992 OCTOBER

Monthly GANGAN
EMBLEM OF ROTO
LEVEL:19
水彩紙にアクリル絵の具 A

1992 OCTOBER

Monthly GANGAN
EMBLEM OF ROTO
LEVEL:19
水彩紙にカラーインク C

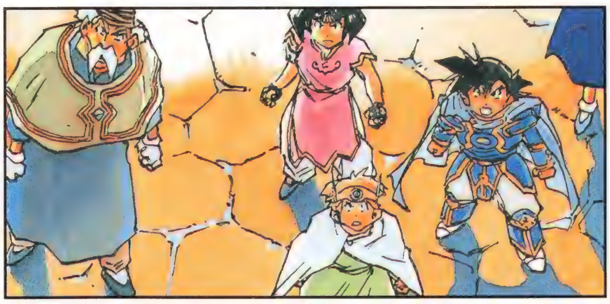
獣王



1993 OCTOBER

Monthly GANGAN
EMBLEM OF ROTO
LEVEL:31
水彩紙にカラーインク C

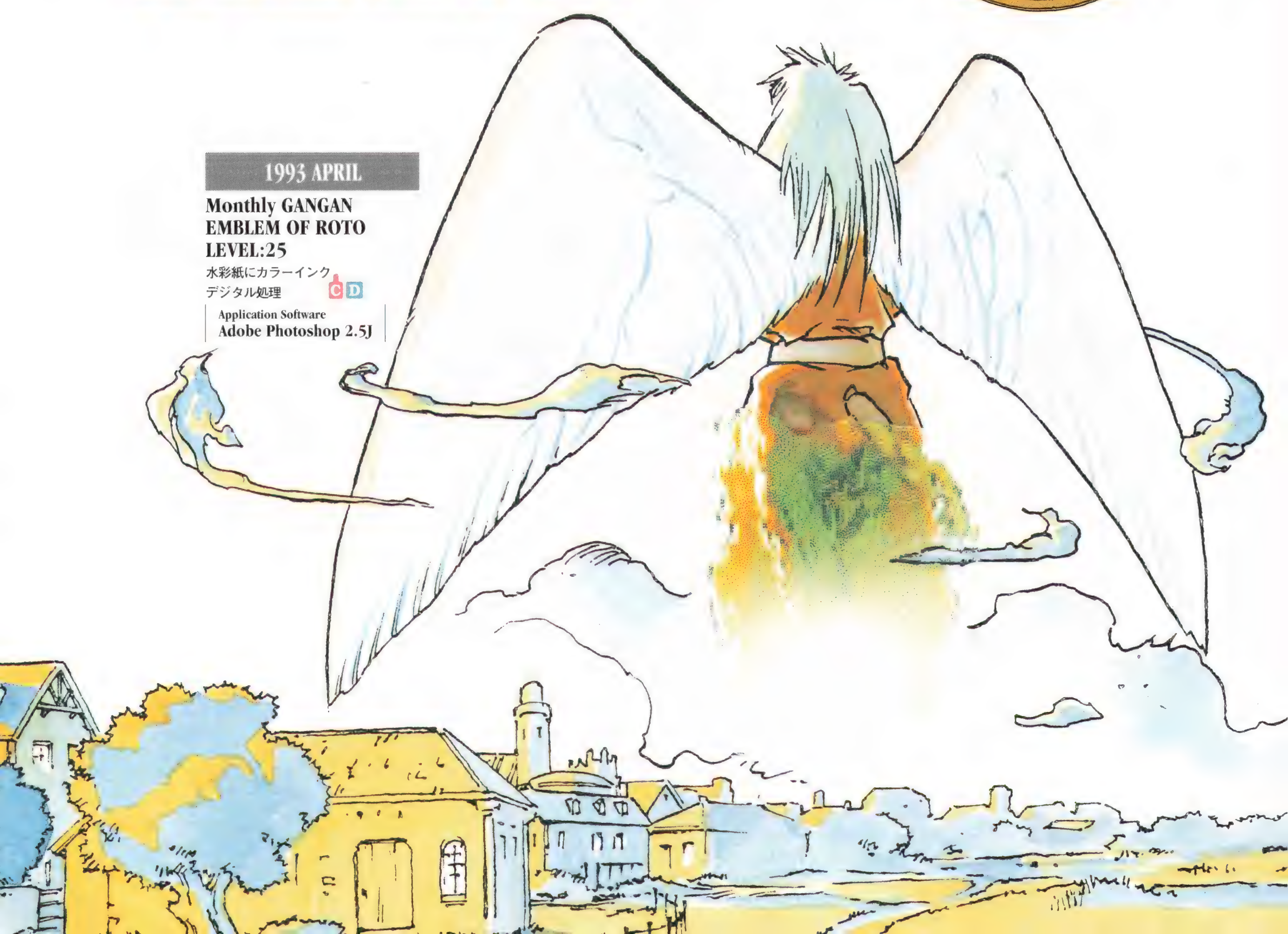




1993 APRIL

Monthly GANGAN
EMBLEM OF ROTO
LEVEL:25
水彩紙にカラーインク C

ROTO
ADVENTURE MEMORIES



1993 APRIL

Monthly GANGAN
EMBLEM OF ROTO
LEVEL:25
水彩紙にカラーインク C
デジタル処理 D

Application Software
Adobe Photoshop 2.5J



1993 OCTOBER
Monthly GANGAN
EMBLEM OF ROTO
LEVEL:31
水彩紙にカラーインク



1994 MARCH

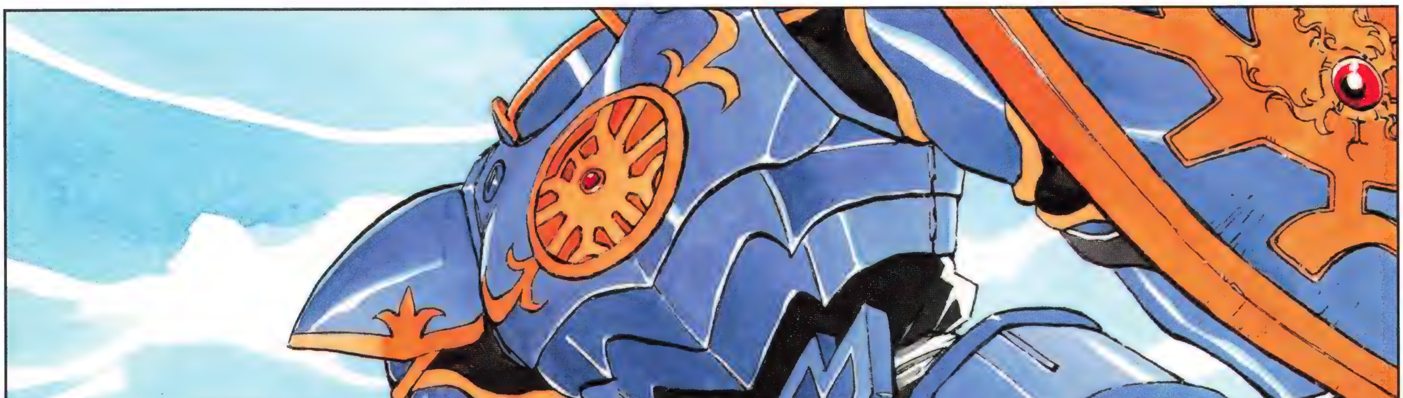
Monthly GANGAN EMBLEM OF ROTO LEVEL:36

水彩紙にカラーインク C

1995 MARCH

Monthly GANGAN COVER

水彩紙にカラーインク C



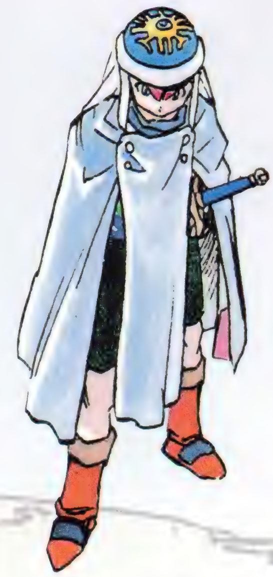
1994 FEBRUARY

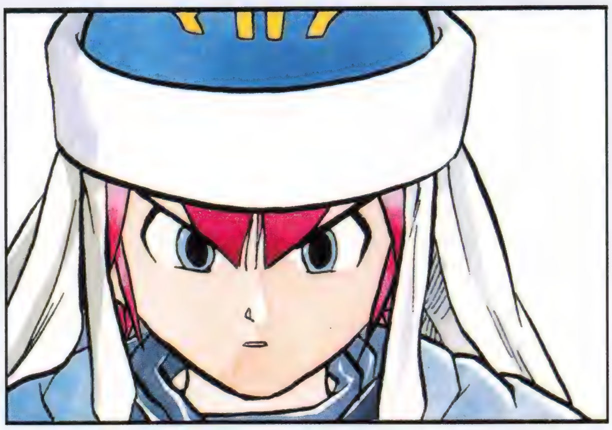
Monthly GANGAN EMBLEM OF ROTO LEVEL:35 水彩紙にカラーインク C



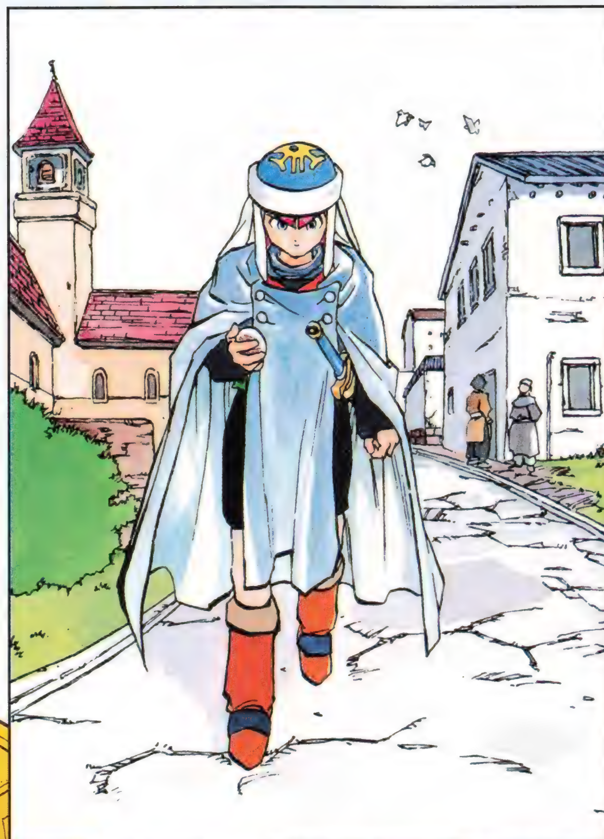
1994 MARCH

Monthly GANGAN
EMBLEM OF ROTO
LEVEL:36
水彩紙にカラーインク

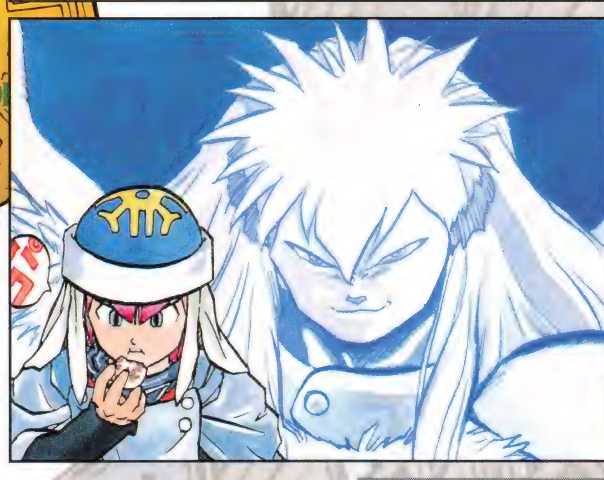




第二のロト
勇者







1994 JULY

Monthly GANGAN
EMBLEM OF ROTO
LEVEL:40
水彩紙にカラーインク



1994 JULY

Monthly GANGAN
EMBLEM OF ROTO
LEVEL:40

水彩紙にカラーインク C



PIXEL JETによる出力 D


怪獣大決戦
総天然色
1994 OCTOBER
月刊少年ガンガン
平成6年10月号
ドラゴンクエスト列伝
ロトの紋章
レベル43
使用画材
デジタル着色 D
フォトショップ2.5J
コメント
本当はこのように
文字の組み方も含めて
意図的な構成にしたかったのです。
やっと念願とおりの
イラストになりました
ADVENTURE MEMORIES
大吉

双竜変化



Monthly GANGAN
EMBLEM OF ROTO LEVEL:43
水彩紙にカラーインク C



1994 OCTOBER

Monthly GANGAN
EMBLEM OF ROTO LEVEL:43
水彩紙にカラーインク



1995 MAY

Monthly GANGAN
EMBLEM OF ROTO LEVEL:50
水彩紙にカラーインク デジタル処理 CD

Application Software
Adobe Photoshop 3.0J









1995 MAY

Monthly GANGAN
EMBLEM OF ROTO LEVEL:50
水彩紙にカラーインク デジタル処理 CD

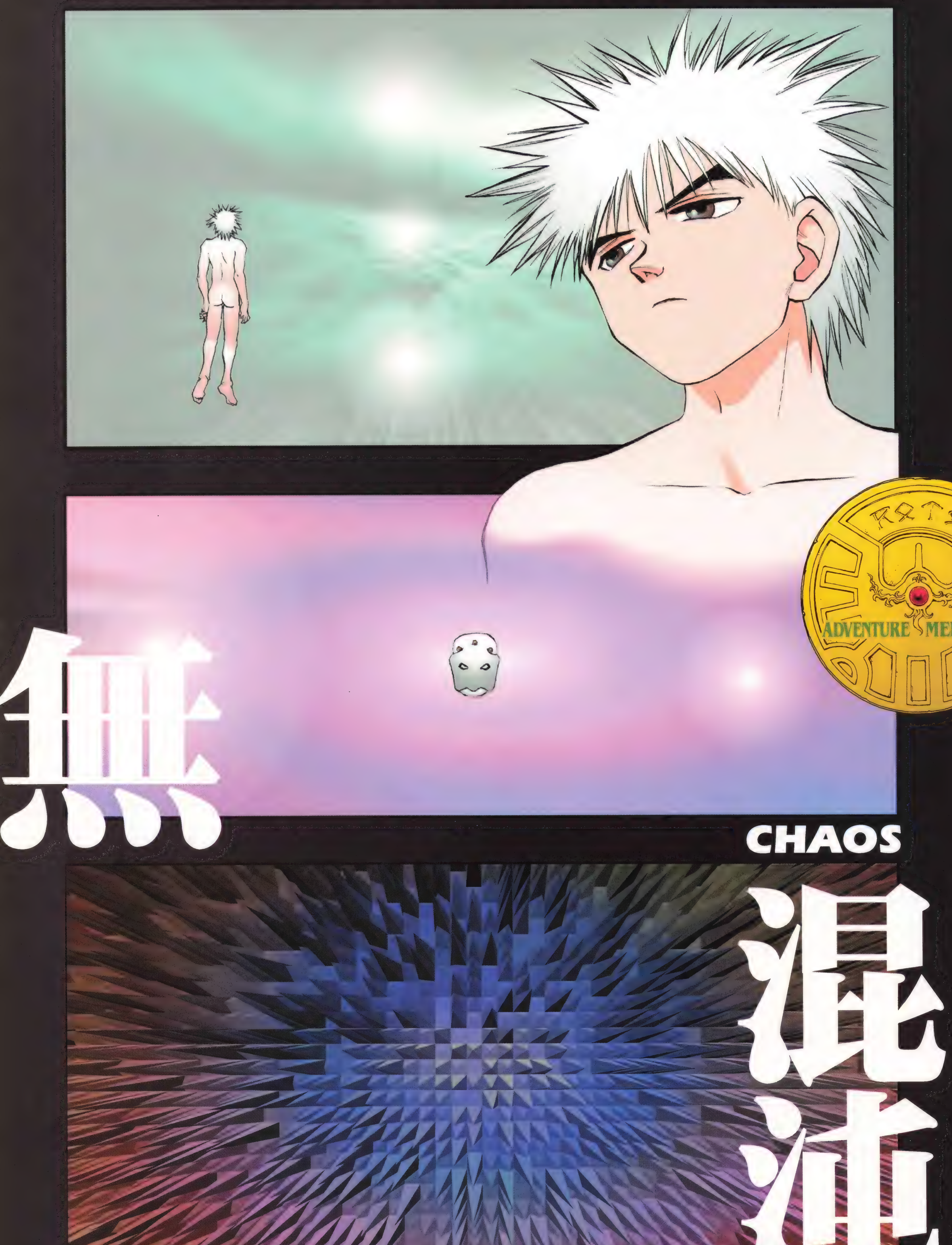
Application Software
Adobe Photoshop 3.0J


聖

GANGAN No.1
EMBLEM OF ROTO LEVEL:79
デジタル着色 D

Application Software
Adobe Photoshop 3.0J





1997 JANUARY

GANGAN No.1
EMBLEM OF ROTO LEVEL:79
デジタル着色 D

Application Software
Adobe Photoshop 3.0J



1997 APRIL

GANGAN No.8
EMBLEM OF ROTO LEVEL:86
水彩紙にカラーインク デジタル処理 CD

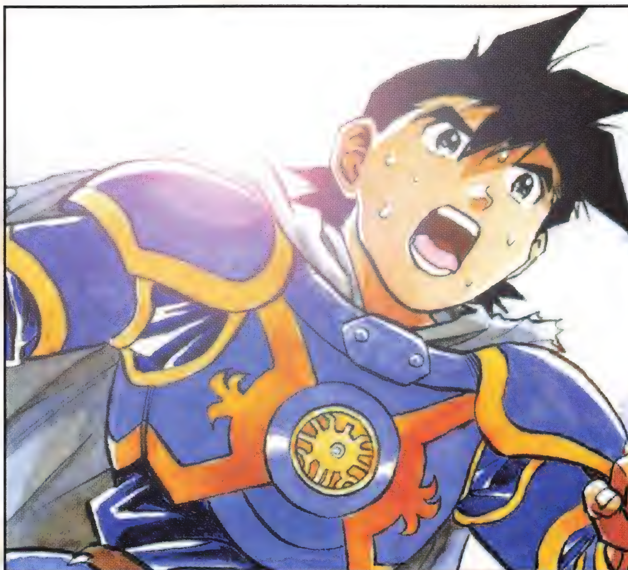
Application Software
Adobe Photoshop 3.0J

1997 APRIL

GANGAN No.8
EMBLEM OF ROTO
LEVEL:86

水彩紙にカラーインク
デジタル処理 CD

Application Software
Adobe Photoshop 3.0J











1997 APRIL

GANGAN No.8
EMBLEM OF ROTO LEVEL:86
デジタル着色 D

Application Software
Adobe Photoshop 3.0J

END

EMBLEM OF ROTO

ギャラリー



1995 APRIL

Monthly GANGAN PRESENT TELEPHONE CARD

水彩紙にカラーインク



1997 JANUARY

GANGAN No.1 COVER

水彩紙にカラーインク



1995 NOVEMBER

Monthly GANGAN COVER

水彩紙にカラーインク C



1995 JANUARY

Monthly GANGAN COVER

デジタル着色 D



1994 JANUARY

Monthly GANGAN COVER

水彩紙にカラーインク C



1996 APRIL

GANGAN No.2 PRESENT TELEPHONE CARD

水彩紙にカラーインク C



1997 JUNE

PERFECT GUIDE BOOK FRONTISPIECE

デジタル着色 D

Application Software
Adobe Photoshop 3.0J



1996 APRIL

GANGAN No.2 PRESENT TELEPHONE CARD

水彩紙にカラーインク C

1995 JANUARY

Monthly GANGAN EXTRA NEW YEAR'S CARD

デジタル着色 D

Application Software
Adobe Photoshop 3.0J



1997 APRIL

GANGAN No.7 PRESENT TELEPHONE CARD

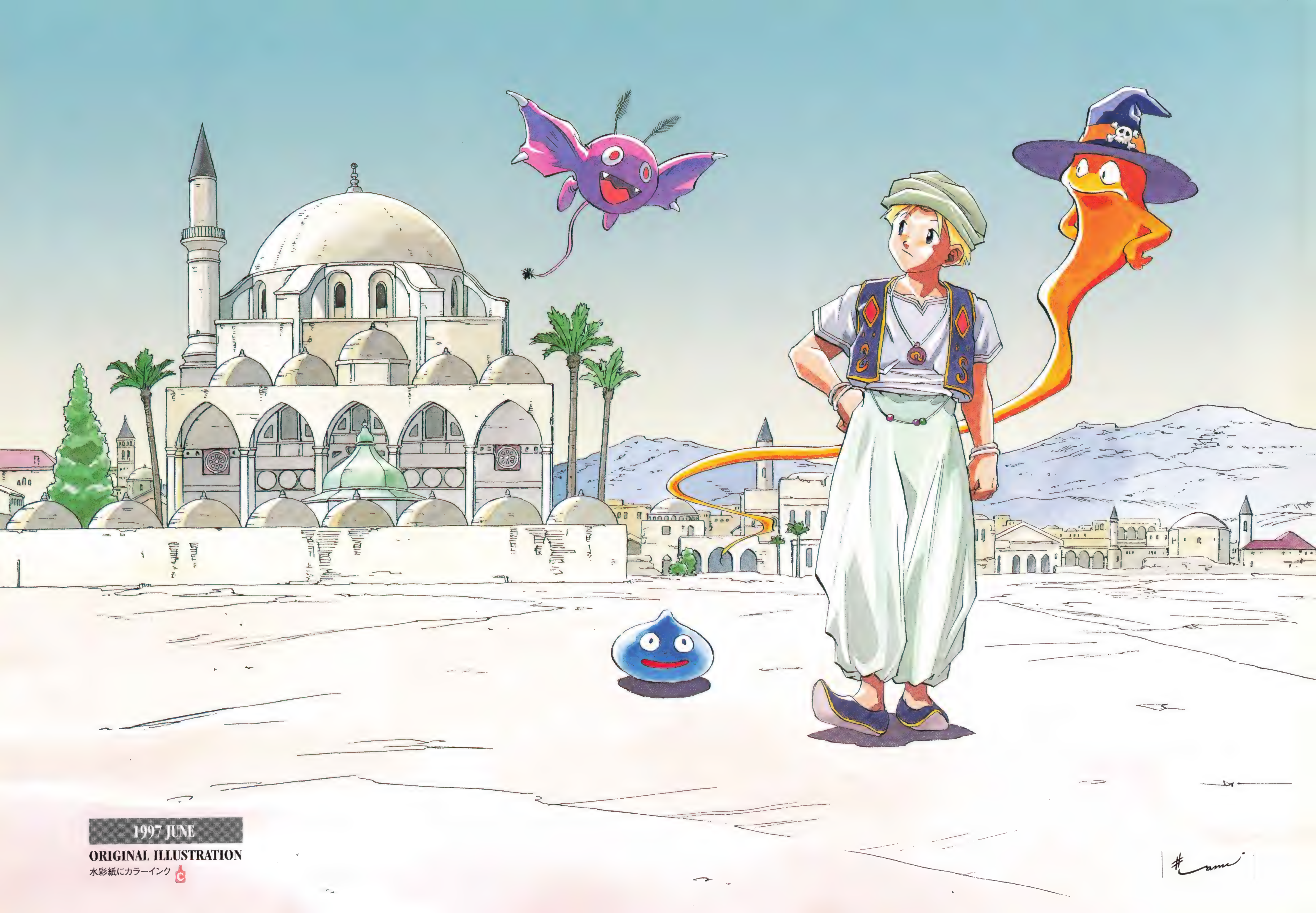
デジタル着色 D

Application Software
Adobe Photoshop 3.0J





1997 JUNE
ORIGINAL ILLUSTRATION
水彩紙にカラーインク



1997 JUNE

ORIGINAL ILLUSTRATION

水彩紙にカラーインク

主な登場人物が一同に集結した絵は、これが最初で最後です。こうして見ると、けっこうキャラが多かったことに驚いてしまいます。それぞれに思い出があり、６年間という長きに渡って活躍してくれた面々に、只々、ご苦労様と言いたい心境です。本当なら魔王軍側も同じように描いといてもよかったかなと、今にして思うのですが、そこまで入れると、画面に収まりきらずに配置に苦労したのでは、と思い直しました。とりあえず、何かの機会がありましたら、魔王軍だけの集合図を描いてみたいと思うけど、しかし、誰も欲しがらないかもしれないね。そんなの。すっごくうっとおしい絵面かもしれん。

1997 JUNE

PERFECT GUIDE BOOK POSTER

水彩紙にカラーインク C

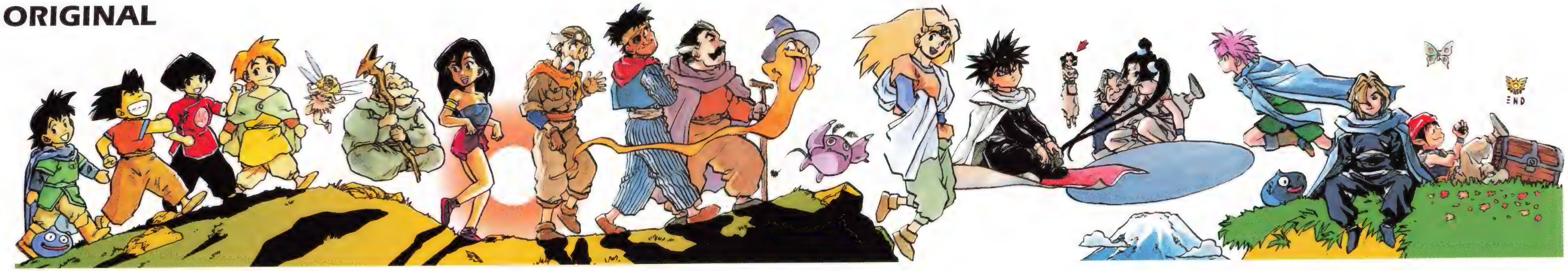


パーフェクトガイドブック用にデジタル処理したもの C D

Application Software
Adobe Photoshop 3.0J



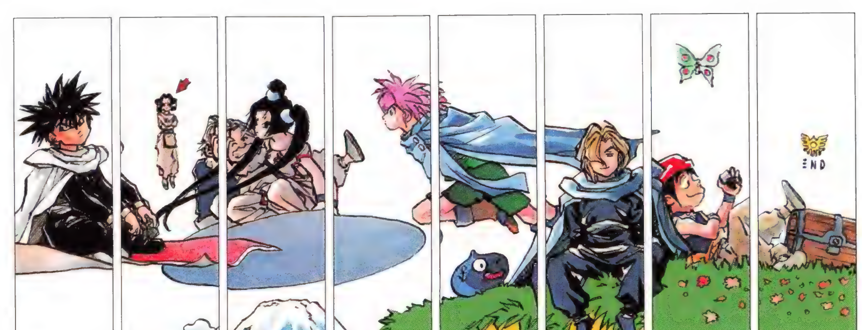
ORIGINAL



BOOK COVER DESIGN



#1 #2 #3 #4 #5 #6 #7 #8 #9 #10 #11 #12 #13



#14 #15 #16 #17 #18 #19 #20 #21

単行本背表紙のイラスト。とりあえず最初は7巻分だけでした。しかし途中、ポロンがすでにメイクを落とした状態で描かれており、この巻では、いまだ覚醒していなかったのでカットして、次回に回す予定でした。新たにポロンを描き足した原稿を作り、ルナフレアに続くはずでしたが、元の原稿が一時的行方不明。仕方がないので、ルナフレア以降、タルキンを加えて一気にサーバインまで(20巻)を描き上げたのでした。そして、当初は、20巻で終了する予定だったので、ひと安心していたら、連載が終わらず、再び、追加でピエタを挿入する形となりました。実はつぎはぎだらけの背表紙だったのです。

1991 SEPTEMBER ~1997 JUNE

EMBLEM OF ROTO
#1~#21 BOOK COVER
水彩紙にカラーインク C



今回、このギャラリーと巻頭ポスター、カバーのために、４枚のイラストを描きおろしました。それ以外は、全てガンガン本誌や単行本で使用したものばかりなのですが、あまり記憶にないようなものも、あるかと思われます。たとえば、このページのイラストなども、使われたのは上半身のみで、しかもサイズが小さかったので、きっと読者の方も初めて見るような印象を得られているのではないでしょうか？　今回、あえて収録していないイラストもありますが、同社出版によるポストカードの本には収録されてますので、ご勘弁。描きおろしも、本当はもっと増やしたかったのですが、今はこれで精一杯。

1995 APRIL

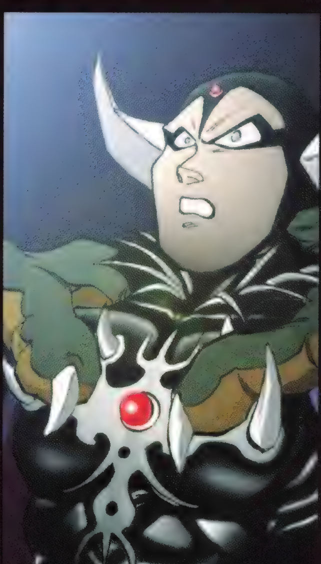
Monthly GANGAN COVER

水彩紙にカラーインク



EMBLEM OF ROTO
DIGITAL WORLD
Computer Graphics QUINTET &
1996 JANUARY
Monthly GANGAN OPENING TITLE
Application Software Soft Image 3D













1996 JANUARY

Monthly GANGAN EMBLEM OF ROTO LEVEL:58

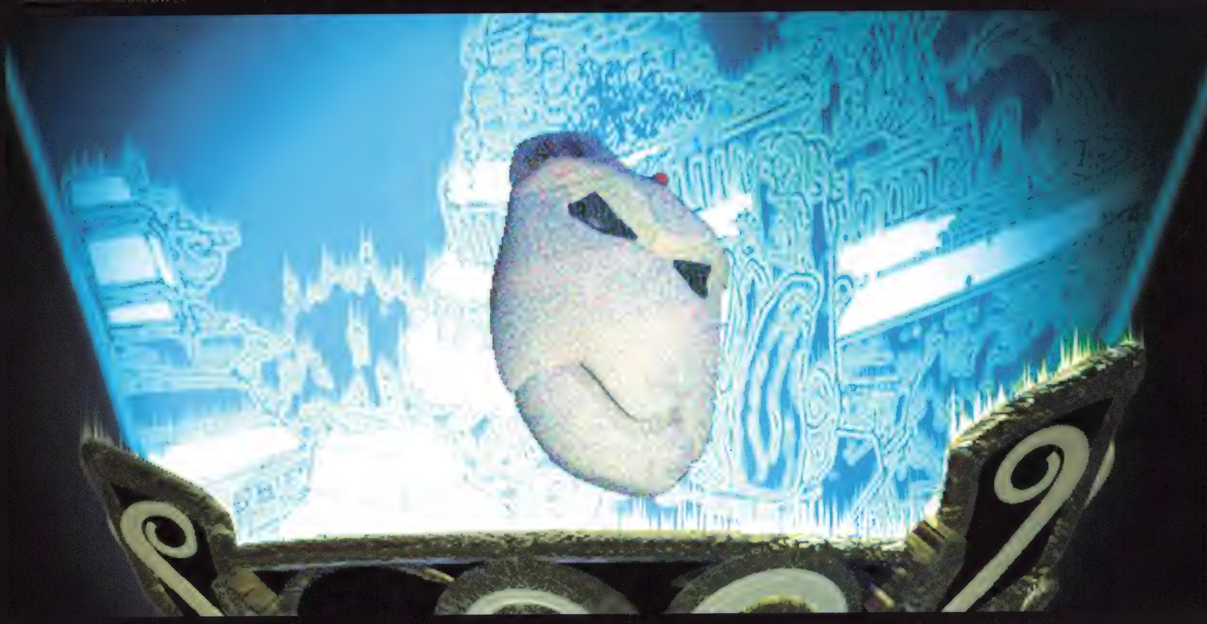
このCGは、ガンガンの巻頭カラーとして載せたものです。まず通常の漫画と同様、絵コンテを描き、ペン入れとデジタル着色を進める一方で、ラフをクインテットさんにお渡しして、CG化の作業を進めてもらいました。最終的には、この2つの映像を結び合わせ、よりイメージに近くなるよう、いろいろ質感を試してみたり、フォルム等の修整を行い、立体画像が完成したわけです。中でもローラン城全景のレンダリングは非常に難しく、暗い画面に落としこむ結果となりました。異魔神はほぼイメージ通りの出来上がりですね。

Application Software
Soft Image 3D

Computer Graphics
QUINTET &









1996 JANUARY

Monthly GANGAN
EXTRA NUMBER
EMBLEM OF ROTO
OPENING PAGE

Application Software
Soft Image 3D

Computer Graphics
QUINTET & #ami

EMBLEM of ROTO

DESIGN NOTE

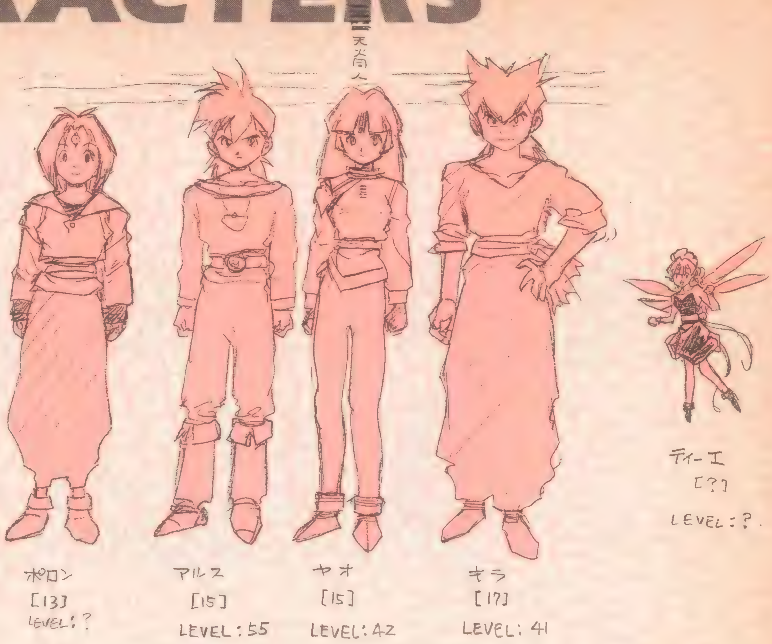


ロトの紋章 設定資料集

▼カーメン王の装飾品

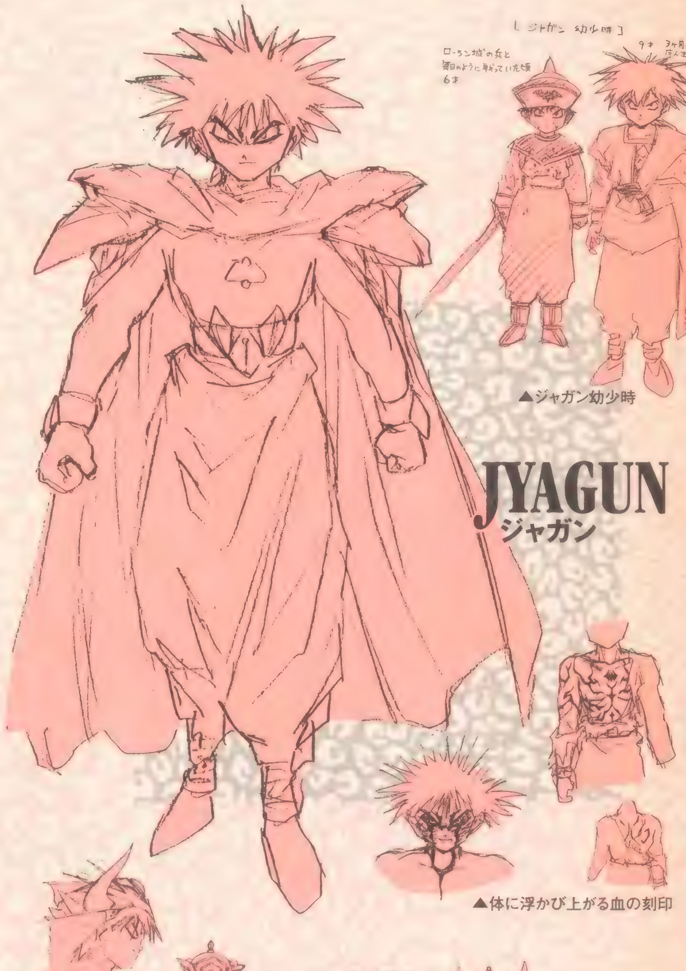


▲王妃ローザの装飾品







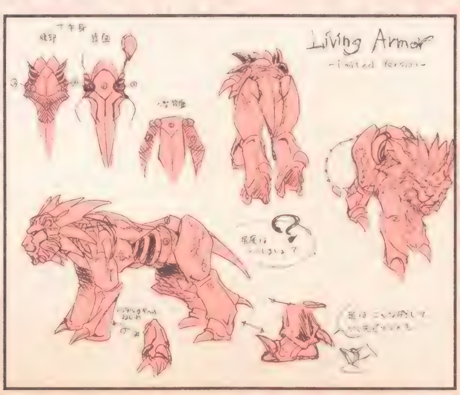


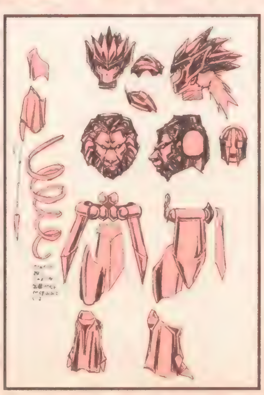
▲ジャガン幼少時

JYAGUN
ジャガン

▲体に浮かび上がる血の刻印

KIRA: LIVING ARMOR
キラ





▼ローラン&アイーシャ



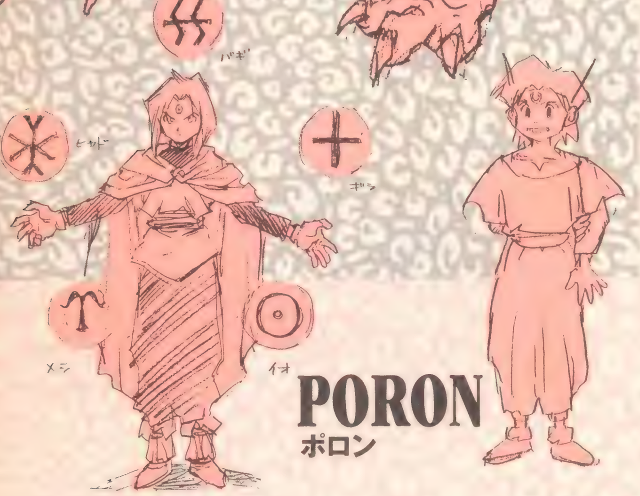
▲コーラン民族バージョン　▲ケルト民族バージョン

EMBLEM of ROTO DESIGN

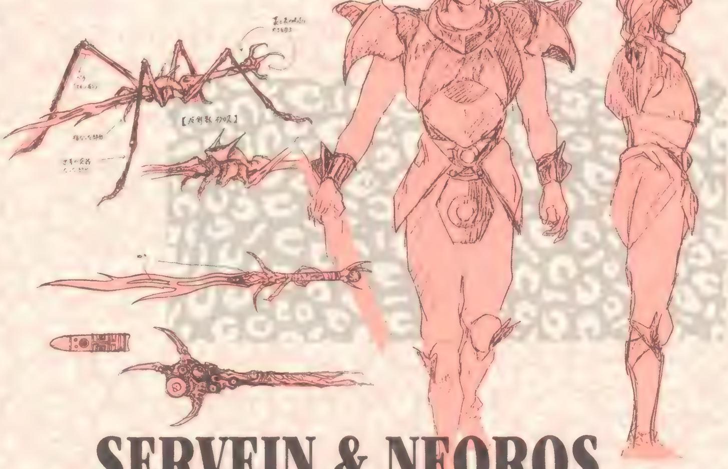


▲ポロンのドラゴラム×2による双竜変化

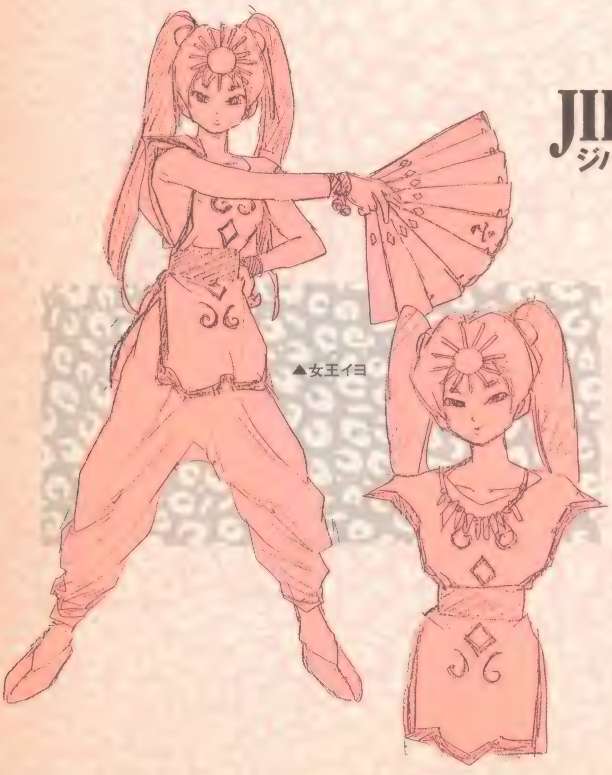
▲▼ポロンのバギ+ドラゴラムによる嵐竜変化



PORON
ポロン

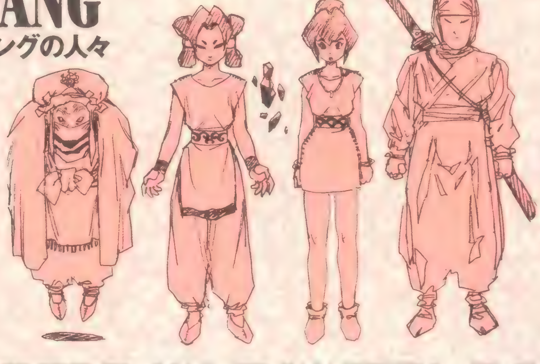


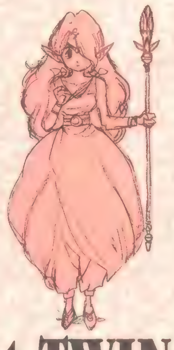
SERVEIN & NEQROS
サーバイン＆魔剣獣ネクロス



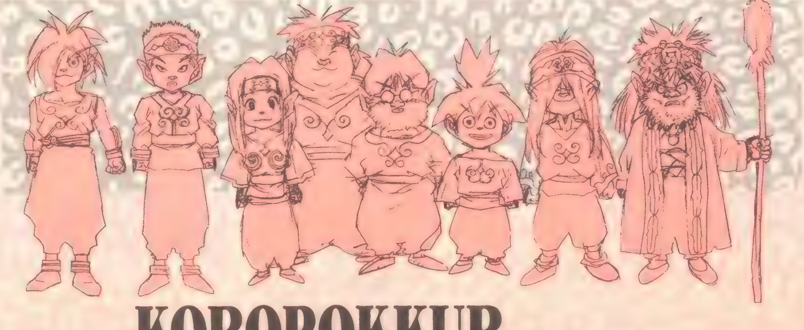
▲女王イヨ

JIPANG
ジパングの人々



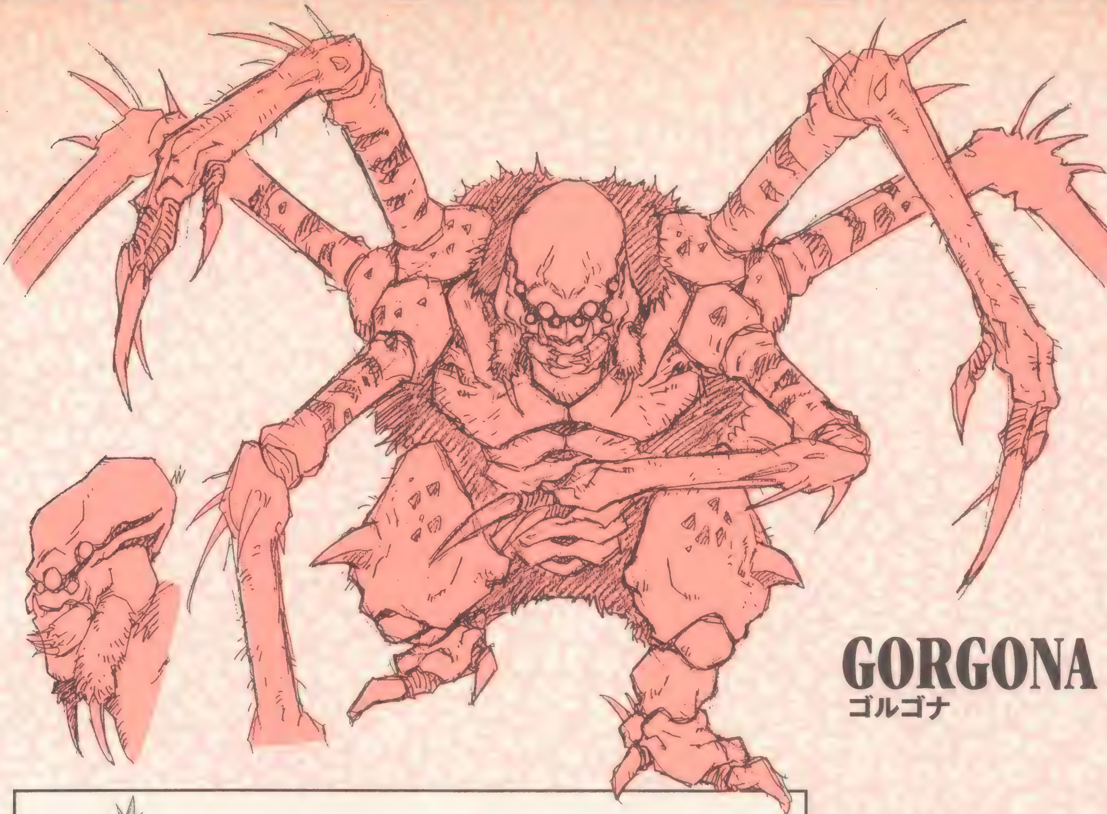


St.TWINS
レイアムランドの
聖双生児



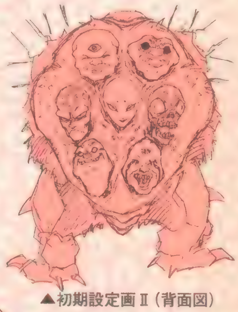
KOROPOKKUR コロポックル

NOTE/CHARACTERS

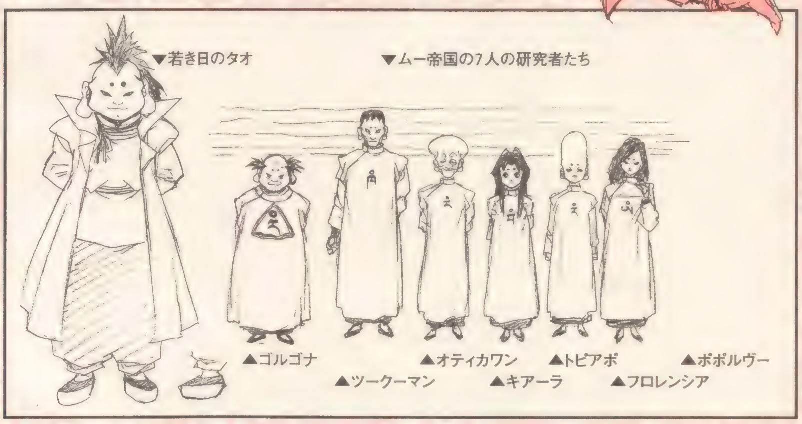


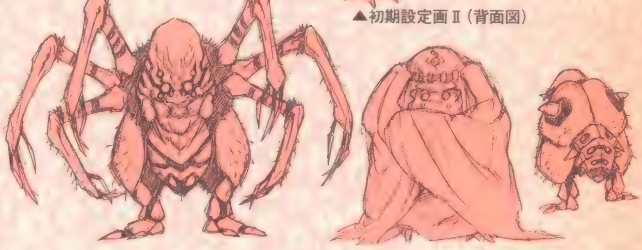


GORGONA
ゴルゴナ

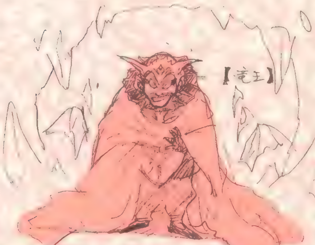


▲初期設定画Ⅱ（背面図）



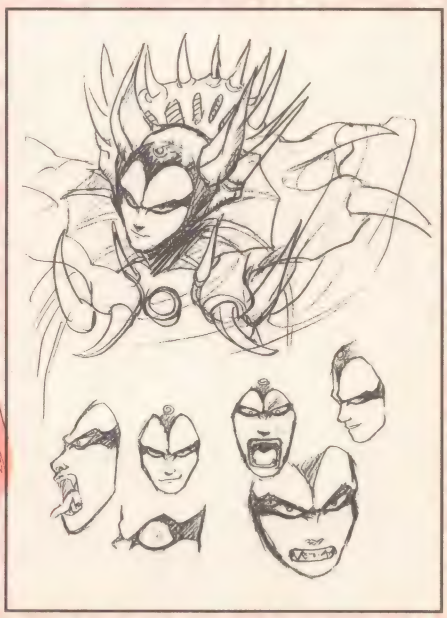


▲初期設定画Ⅰ



▲初期設定画Ⅰ





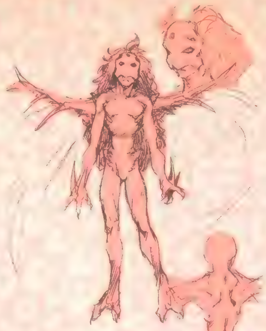


LORD DRAGON
竜王

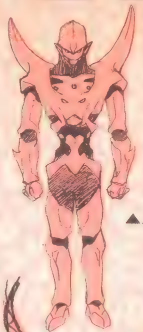
▲初期設定画Ⅱ



▲最終形態の決定稿



▲最終形態の初期設定

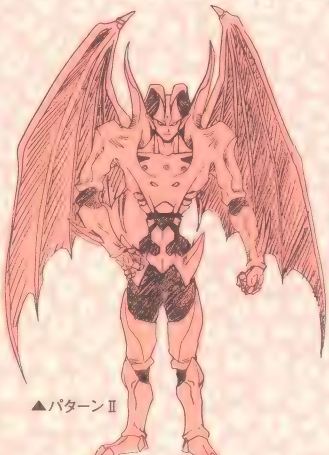


▲パターンI

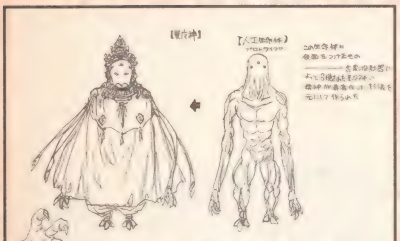


IMAGINE
異魔神



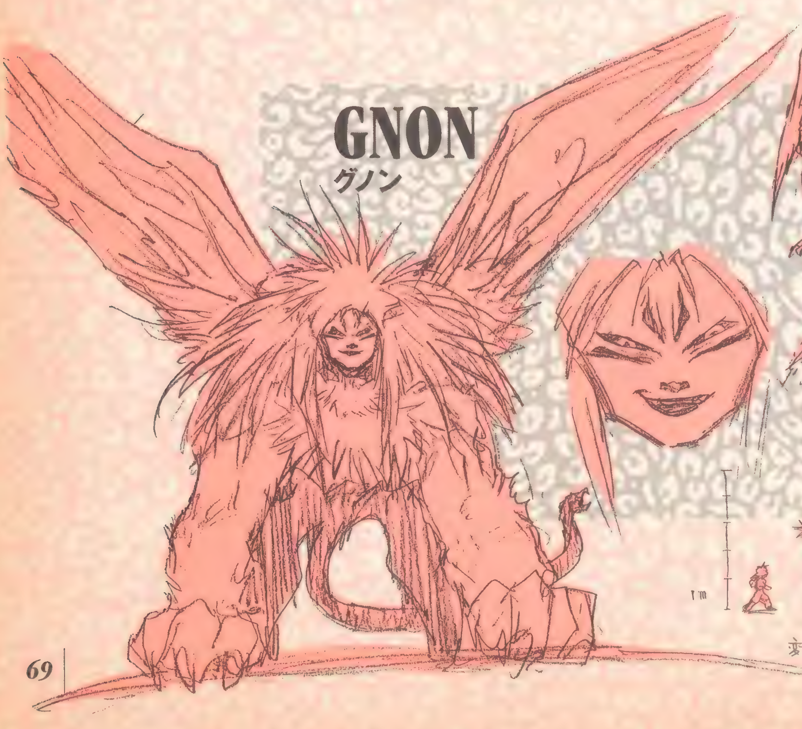


▲パターンII



▲ムー帝国時代の異魔神

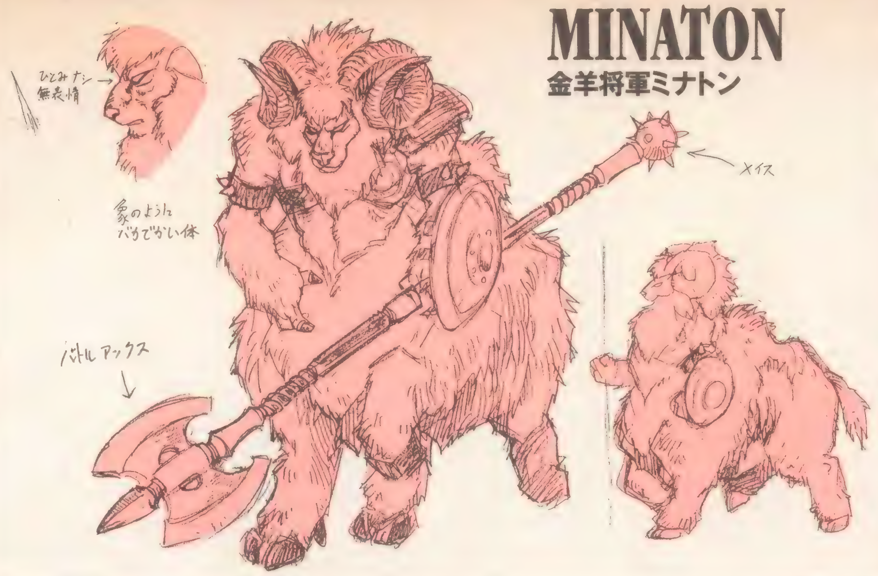
GNON
グノン







MINATON
金羊将軍ミナトン



BERCOUT
怪鳥将軍バークート



LICANTUS
獣魔将軍リカンタス



EIPUS
魔猿将軍エイプス



THE BEAST
獣兵団四天王

BARAMOS ZOMBIE
バラモスゾンビ



DUFORRA
ダフォーラ





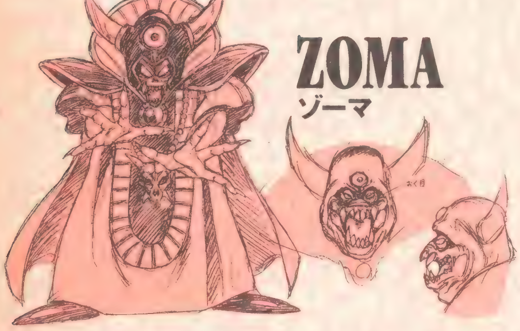
ARMLION
アームライオン

EMBLEM of ROTO DESIGN

OROCHI
ヤマタノオロチ



ZOMA
ゾーマ



OMOKANE
オモカネ

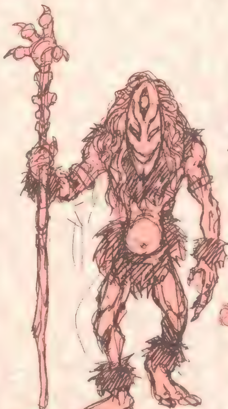




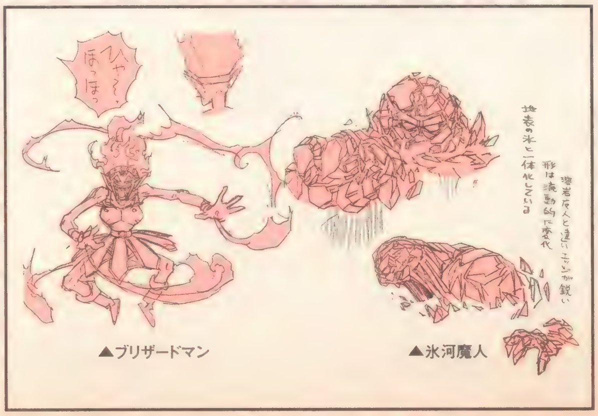
MONSTERS
その他のモンスターたち



▲火炎ムカデ

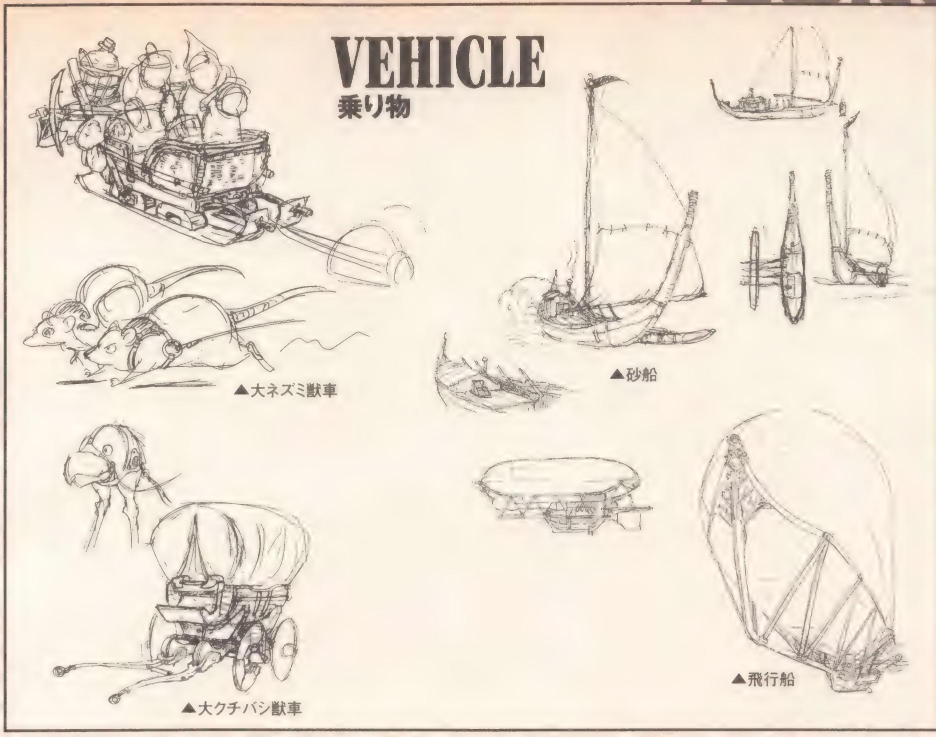






▲ブリザードマン　▲氷河魔人

VEHICLE
乗り物



▲大ネズミ獣車

▲砂船

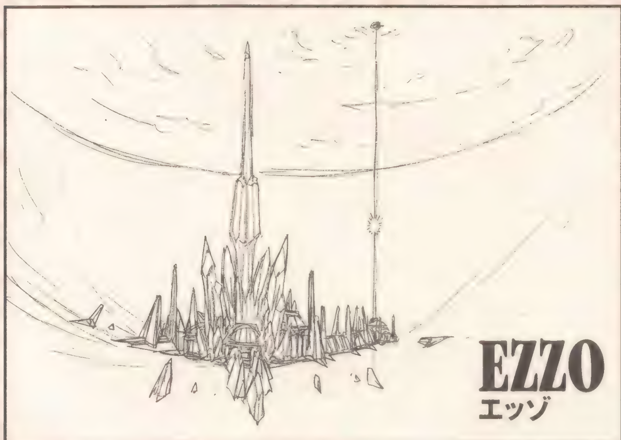
▲大クチバシ獣車

▲飛行船

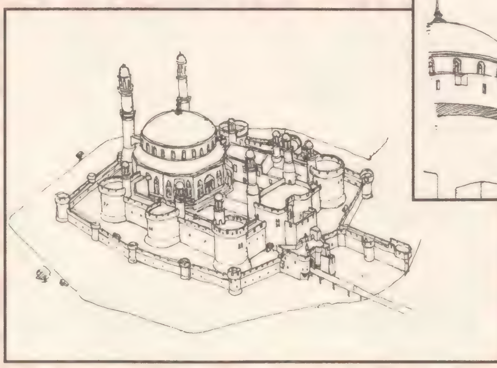
LEIEMLAND
レイアムランド



EZZO
エッゾ



CARMEN
カーメン城





ALIAHAN
アリアハン



SHRINE IMAGE
神殿イメージ画



TENCHI SŌZŌ GALLERY

IMAGE ILLUSTRATION

天

地

天地創造ギャラリー
イメージイラスト集



1995 OCTOBER

GAME TENCHI SŌZŌ
IMAGE ILLUSTRATION

水彩紙にカラーインク
デジタル処理 C D

Application Software
Adobe Photoshop 3.0J

1995 OCTOBER

GAME TENCHI SŌZŌ IMAGE ILLUSTRATION

水彩紙にカラーインク
デジタル処理 CD

Application Software
Adobe Photoshop 3.0J





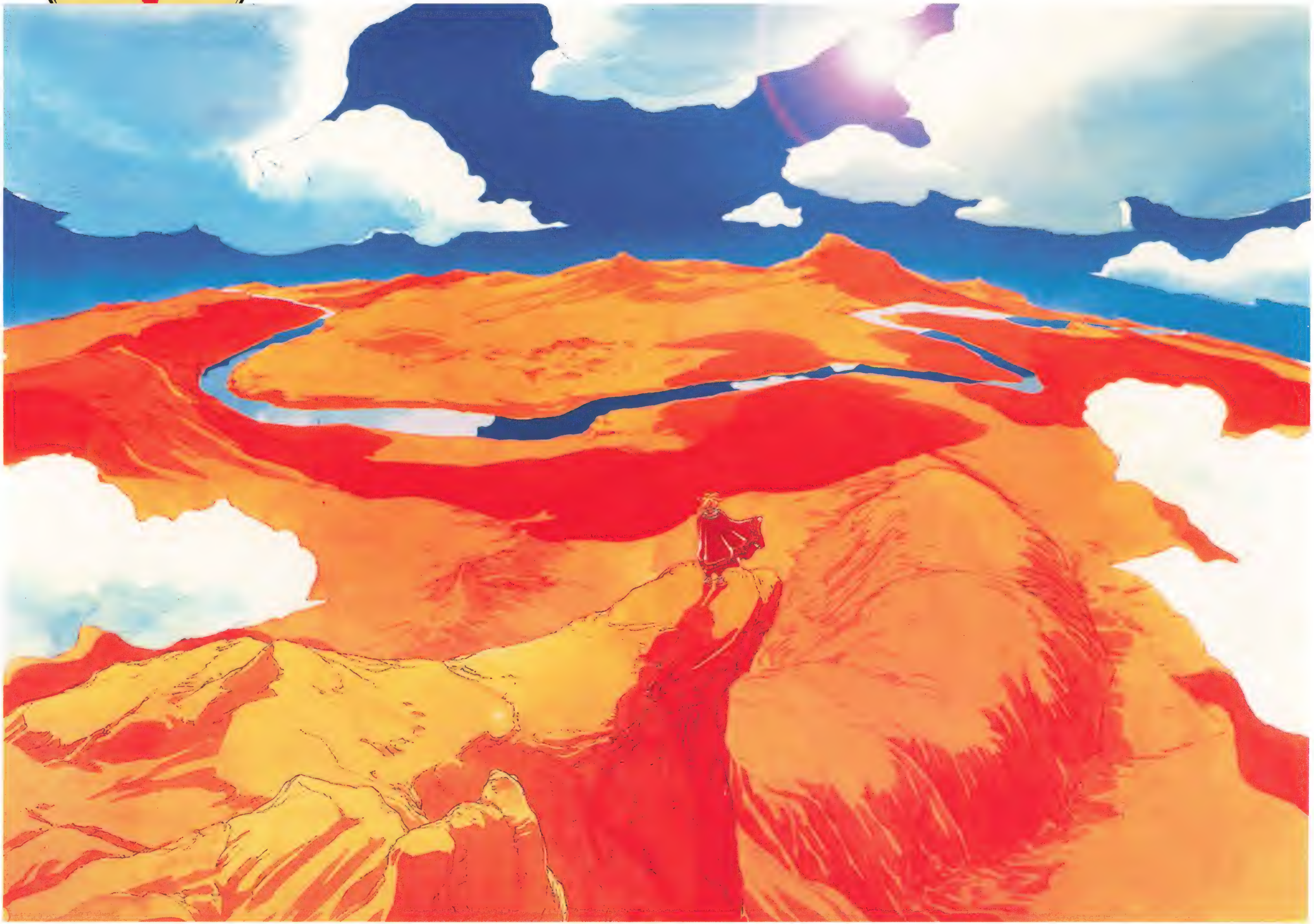
1995 NOVEMBER
TENCHI SŌZŌ OFFICIAL GUIDE BOOK
POSTER
水彩紙にカラーインク

1995 OCTOBER

GAME TENCHI SŌZŌ
IMAGE ILLUSTRATION デジタル着色 D

Application Software
Adobe Photoshop 3.0J





1995 OCTOBER

GAME TENCHI SŌZŌ IMAGE ILLUSTRATION

水彩紙にカラーインク デジタル処理 CD

Application Software Adobe Photoshop 3.0J





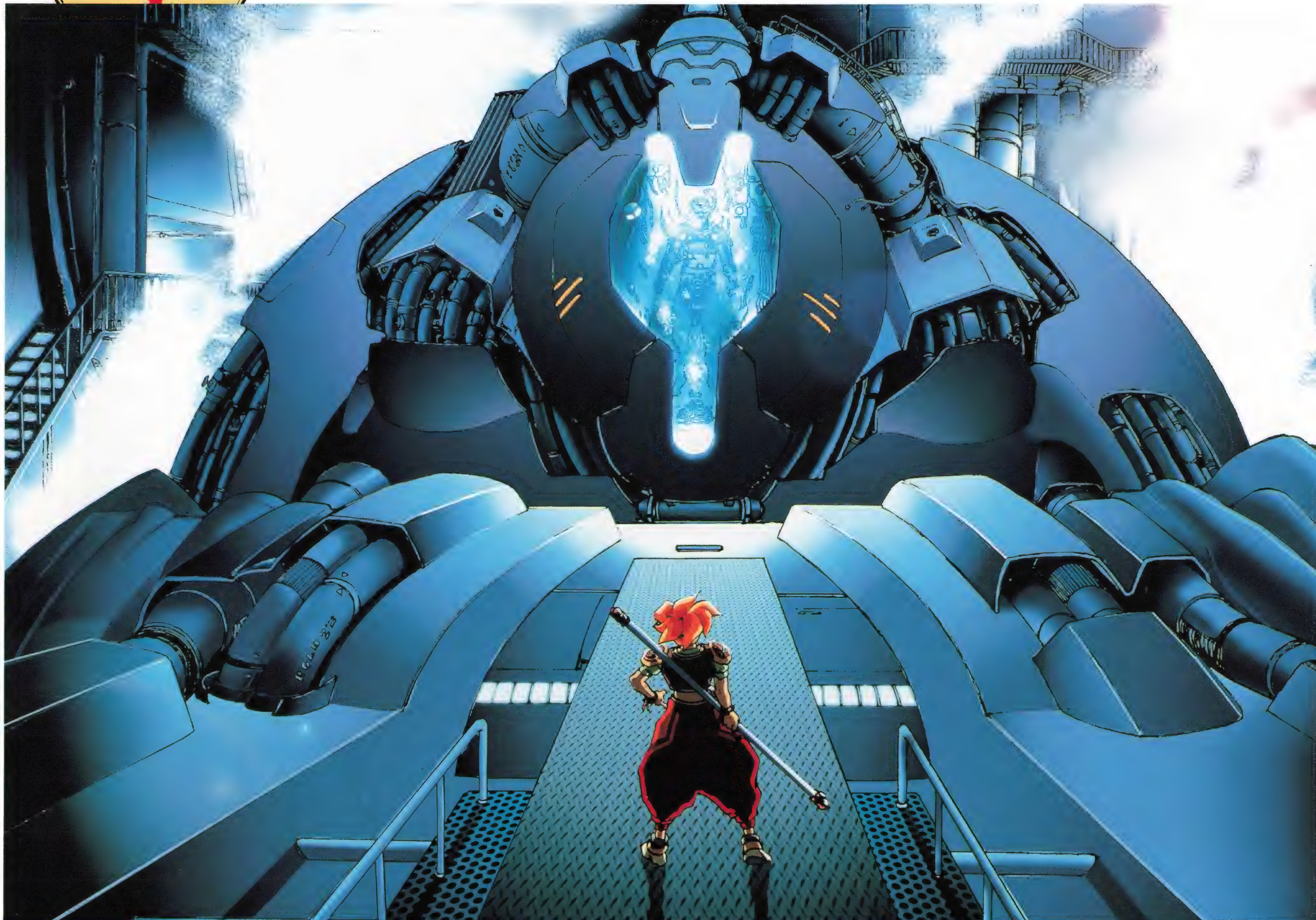
1995 OCTOBER

GAME TENCHI SOZO
IMAGE ILLUSTRATION

水彩紙にカラーインク
デジタル処理

Application Software
Adobe Photoshop 3.0J





1995 OCTOBER

GAME TENCHI SOZO
IMAGE ILLUSTRATION デジタル着色 D

Application Software
Adobe Photoshop 3.0J

1995 OCTOBER | GAME TENCHI SŌZO IMAGE ILLUSTRATION | 水彩紙にカラーインク デジタル処理 C D | Application Software Adobe Photoshop 3.0J





1995 OCTOBER

GAME TENCHI SŌZŌ
IMAGE ILLUSTRATION デジタル着色 D

Application Software
Adobe Photoshop 3.0J

Application Software
Adobe Photoshop 3.0J

GAME TENCHI SŌZŌ
CHARACTER
デジタル着色 D

1995 OCTOBER

TENCHI SŌZŌ GALLERY

CHARACTER

天地創造ギャラリー キャラクター集



アーク
ARK



ヨミ
YOMI





1995 OCTOBER
GAME TENCHI SŌZO CHARACTER
デジタル着色 D
Application Software
Adobe Photoshop 3.0J

TENCHI SŌZŌ GALLERY
CHARACTER

ベルーガ

DR.BERUGA







フィーダ

FYDA

エル

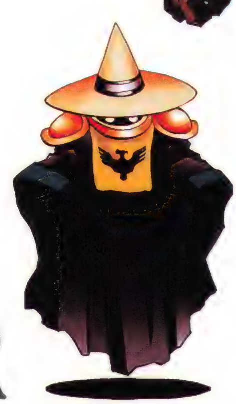
PRINCESS ELE













モンスター

MONSTER



GAME TENCHI SŌZO
CHARACTER
水彩紙にカラーインク

1995 OCTOBER







TENCHI SŌZŌ
DESIGN NOTE

天地創造 設定資料集



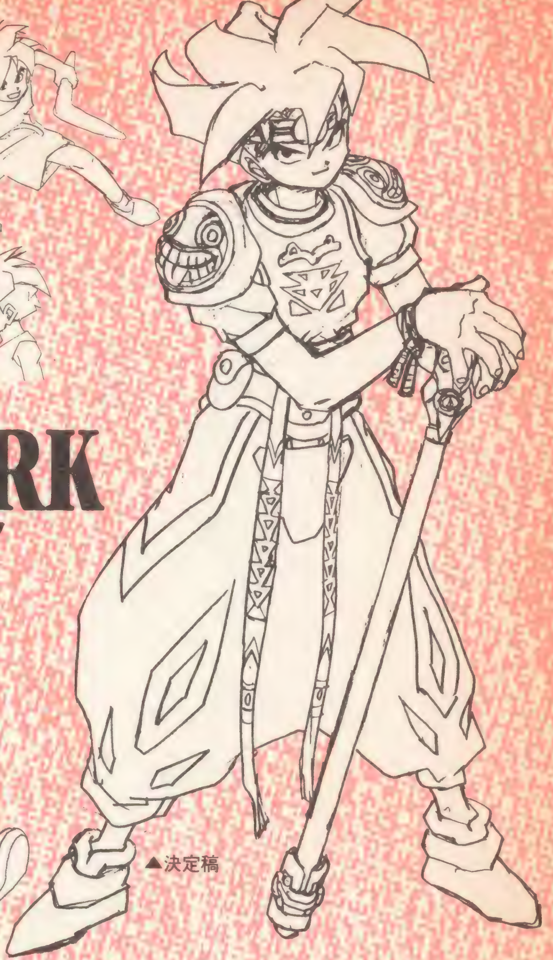


NOTE/CHARACTER



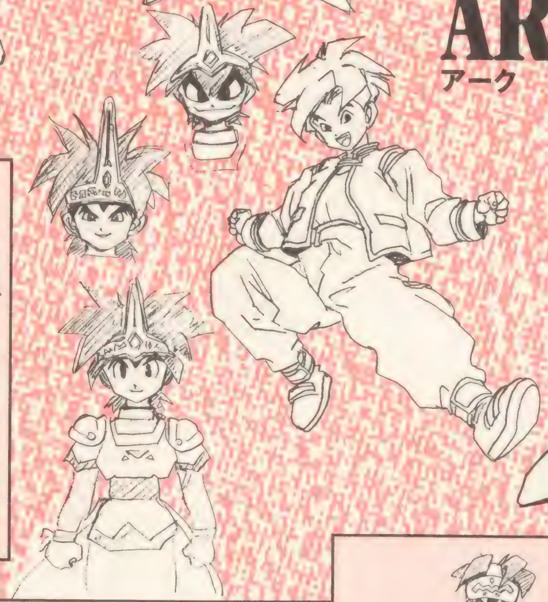
▲初期設定画

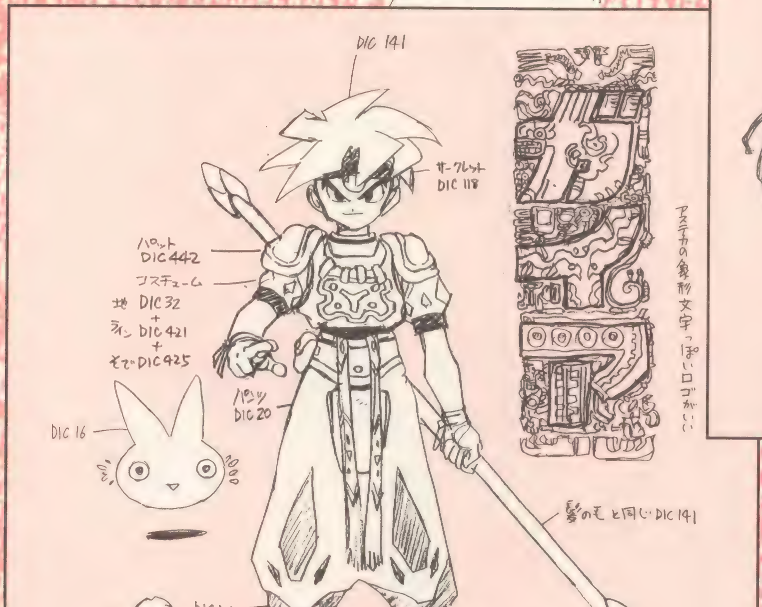
ARK
アーク



▲決定稿

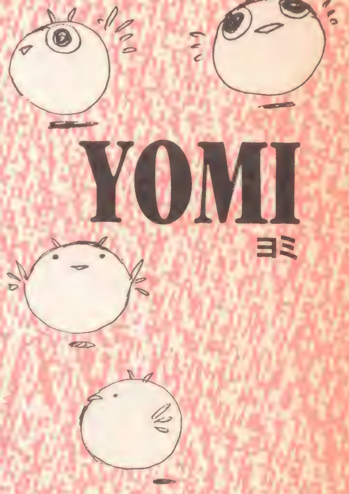




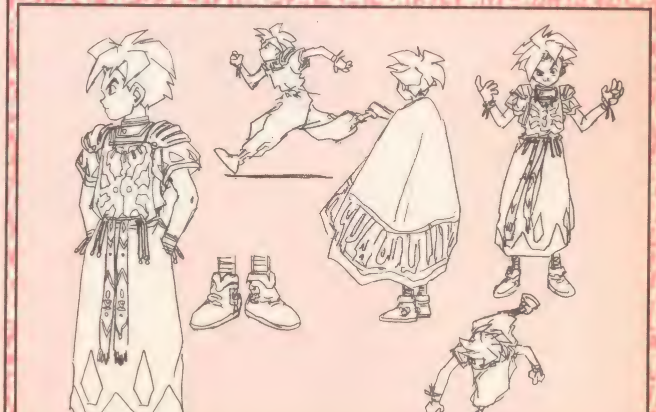




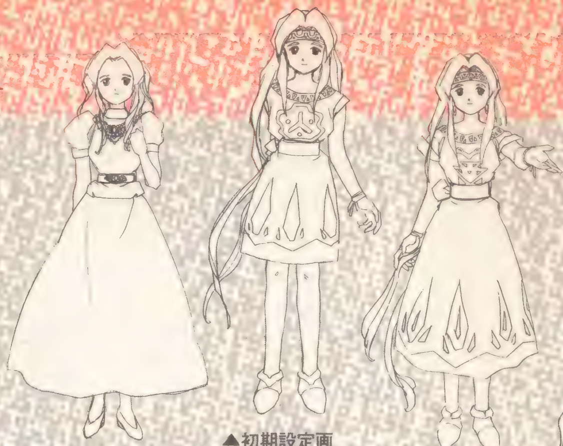
YOMI
ヨミ



▼▲総合イメージ

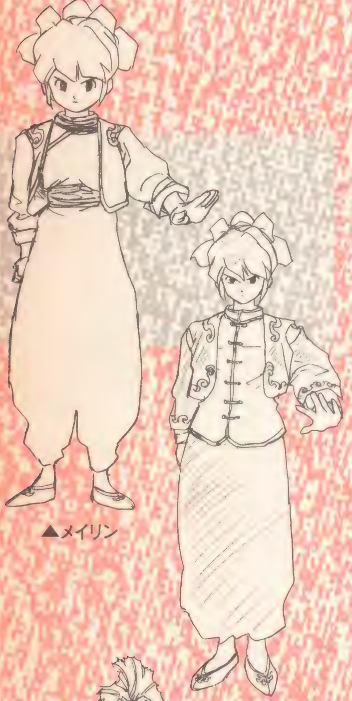



▲エル（地表世界）


▲初期設定画


▲エル（地裏世界）

THE OTHERS
アークが出会う人々


▲メイリン


▲ロイド


▲長老


▲メイホウ


ベルーガの初期設定画


▲ベルーガ


▼フィーダ

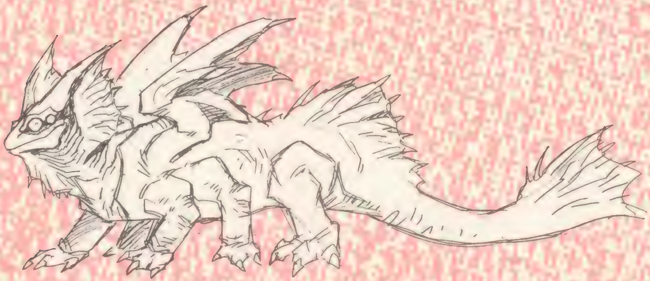

▲ペルル

回転するときに羽根をまき散らすアタックポーズ



▲グレートクリフのダークツインズ

MONSTERS
モンスター

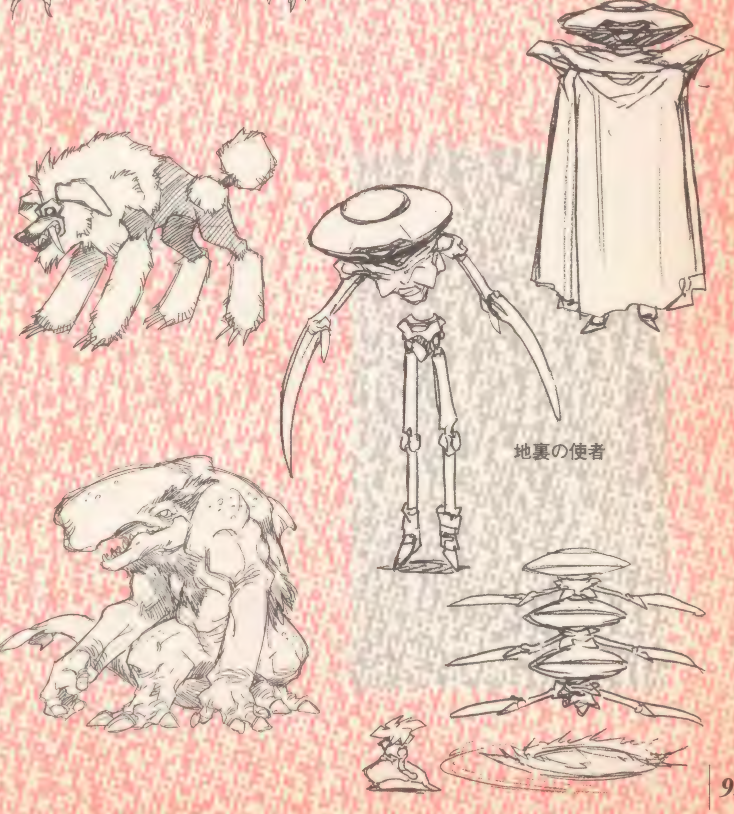






▲邪神バラクータ





地裏の使者

TENCHI SŌZŌ DESIGN



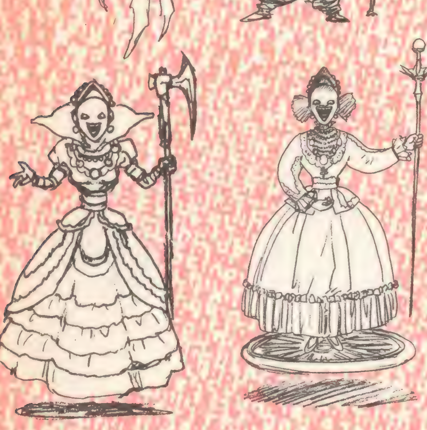
▲リザードマン



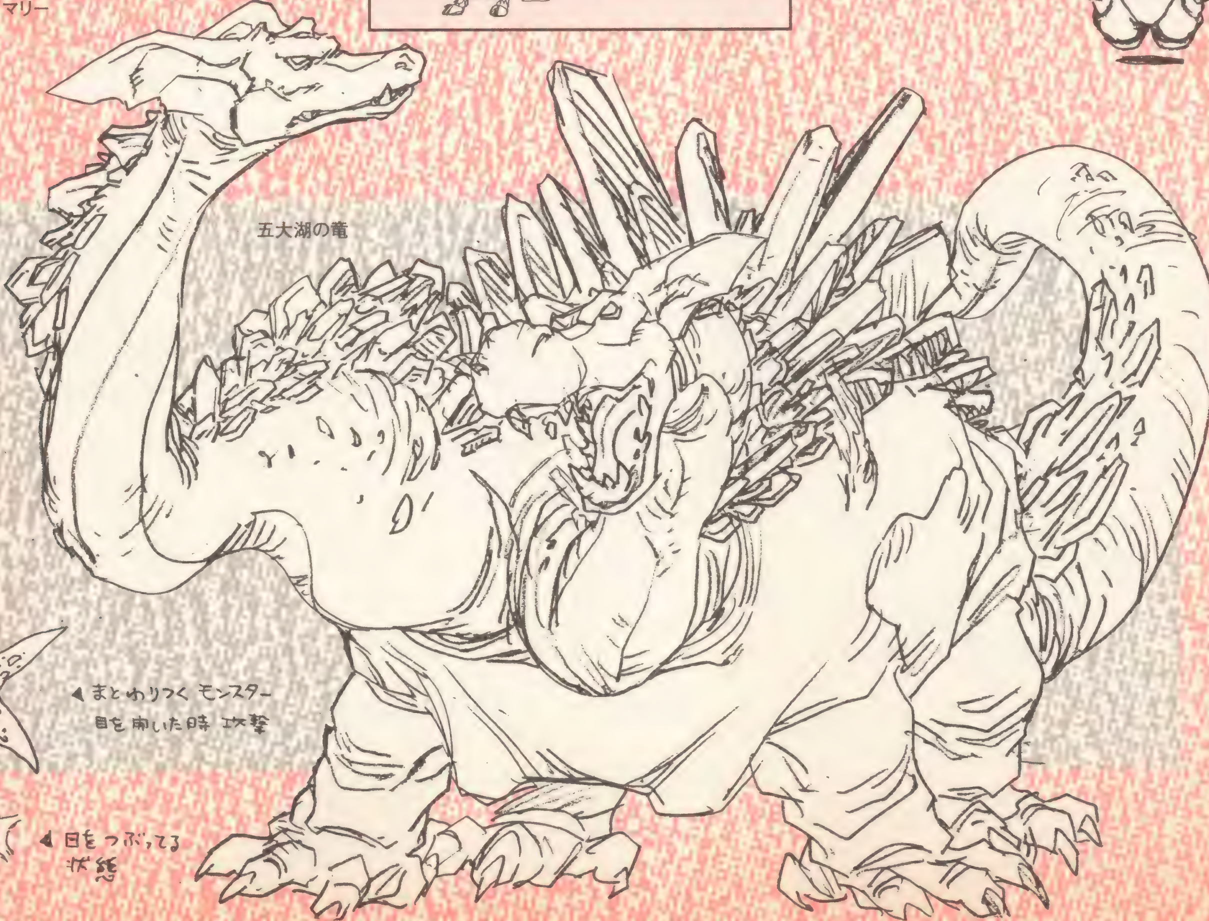








▲ブラッディマリー



五大湖の竜



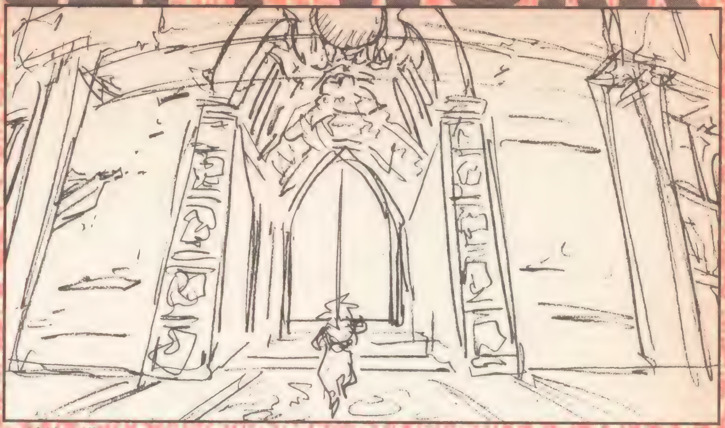
◀まとわりつく モンスター
目を開いた時 攻撃



◀目をつぶってる
状態



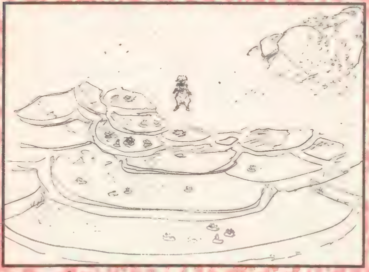
▲迷いの砂漠



▲試練の塔

CONCEPT WORK

美術設定



▲リムプール



▲象徴的オブジェ



▲キングバードの巣

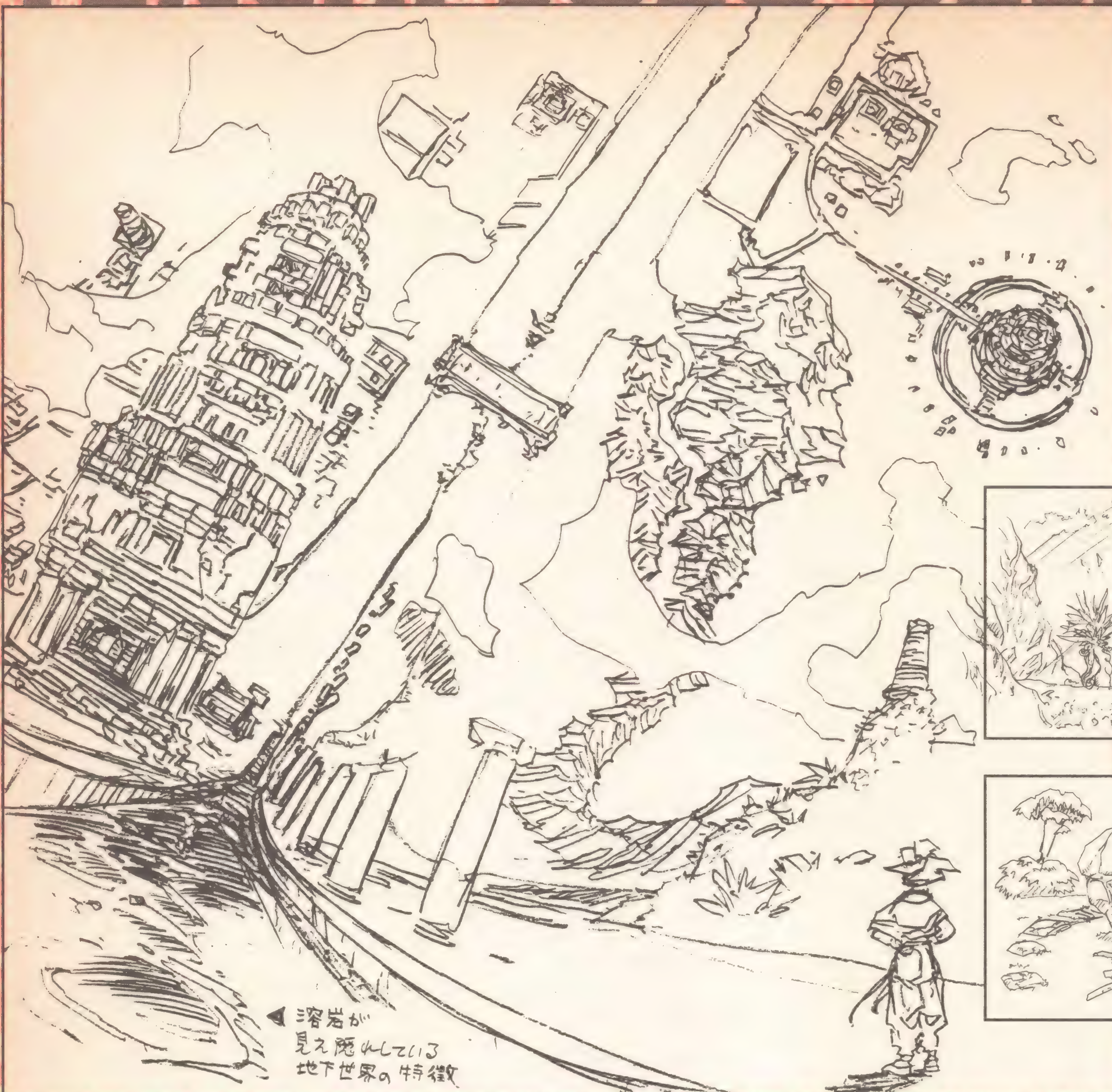


▲チョモランマ



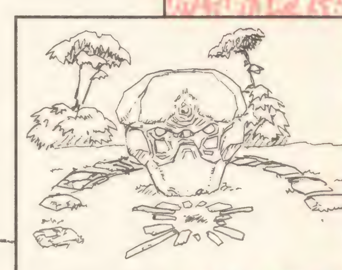
▲ガイアストーン

TENCHI SŌZŌ DESIGN

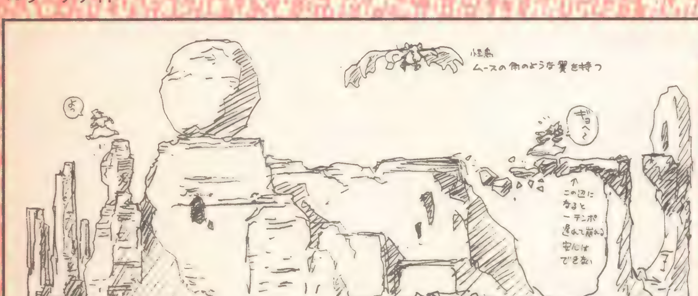


▲ダークサイド





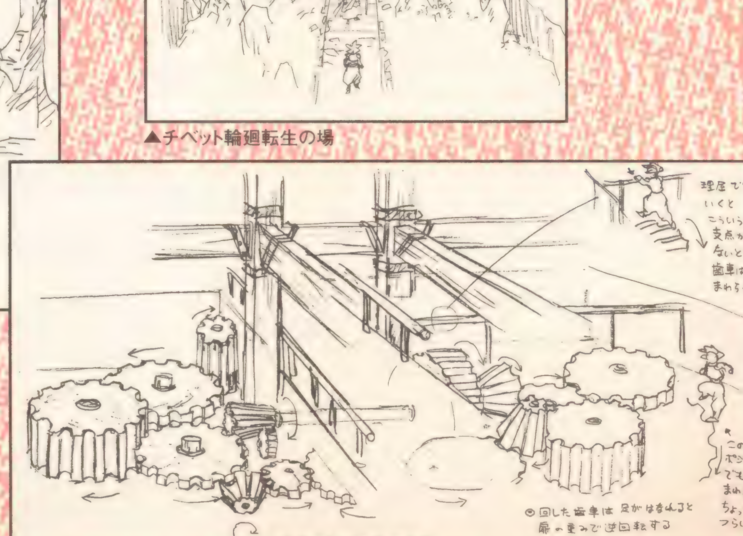
▲雨ごいの祭壇



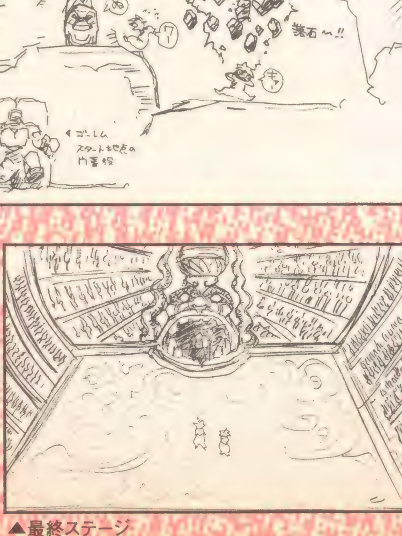
▲グランドキャニオン



▲チベット輪廻転生の場



▲落とし格子



▲最終ステージ



ドラゴンクエスト列伝
ロトの紋章 藤原カムイ イラスト集Ⅱ

著者◆藤原カムイ

企画・編集◆エニックス

CG制作◆クインテット

アートディレクション◆藤原カムイ

装幀・デザイン◆水野敏雄

1997年8月29日 初版発行

発行人◆福嶋康博

編集人◆千田幸信

発行所◆ 株式会社 エニックス

〒151 東京都渋谷区代々木4-31-8
営業:TEL 03-5352-6441
編集:TEL 03-5352-6431

印刷所◆大日本印刷株式会社

ISBN4-87025-983-4 C0979

乱丁・落丁はお取り替えいたします

定価はカバーに印刷してあります

ドラゴンクエスト列伝

ロトの紋章

DRAGON QUEST EMBLEM of ROTO KAMUI FUJIWARA ART BOOK II

藤原カムイ

イラスト集II



ENIX SPECIAL ILLUSTRATION

ドラゴンクエスト列伝 ロトの紋章 藤原カムイ イラスト集II

ENIX

DRAGON QUEST

EMBLEM of ROTO
KAMUI FUJIWARA

ART BOOK Ⅱ



ENIX 株式会社 エニックス

9784870259836
1920979019003
ISBN4-87025-983-4
C0979 ¥1900E
定価:本体1,900円+税
株式会社エニックス

DRAGON QUEST
EMBLEM of ROTO
KAMUI FUJIWARA
ART BOOK II



The great Demon Baramos had fallen,
and so too the menace of the Demon King Zoma.
Tranquility and peace had finally returned to the world...
Then...cLed by the spirit of the fairy Rubiss,
two young brothers, scions of the bloodline of Roto,
came forth from Alefguard.
Their names were Loran and Carmen.
They took the Emblem of Roto(inherited from their father)
divided it into two parts, and of founded two kingdoms:
The kingdom of Loran in the north,
The kingdom of Carmen in the south,
Both kingdoms prospered in peace,
bringing hope and joy to the land.
Our story begins one hundred year later...

